2012口袋要闻回顾

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（1）

口袋游戏影视新作三连发：2013剧场版+《X・Y》+《大乱斗U》

新春开年大抽奖！

口袋玩家

POKÉMON

VOL.63



《口袋玩家》63辑 春节开年大抽奖

特等奖



3DS正版游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



叶精灵 1名



塞伊米 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



站立皮卡丘 1名



达摩娃娃 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



瑜伽小子 1名



土台龟 1名



礼士蟋蟀 1名

参与方式

只要在2013年4月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在65辑公布。

《口袋玩家》60辑中奖名单



一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

上海市 贾亦真

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

无锡市 顾致远

福州市 康东哲

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

桂林市 周可纯

厦门市 杨树

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

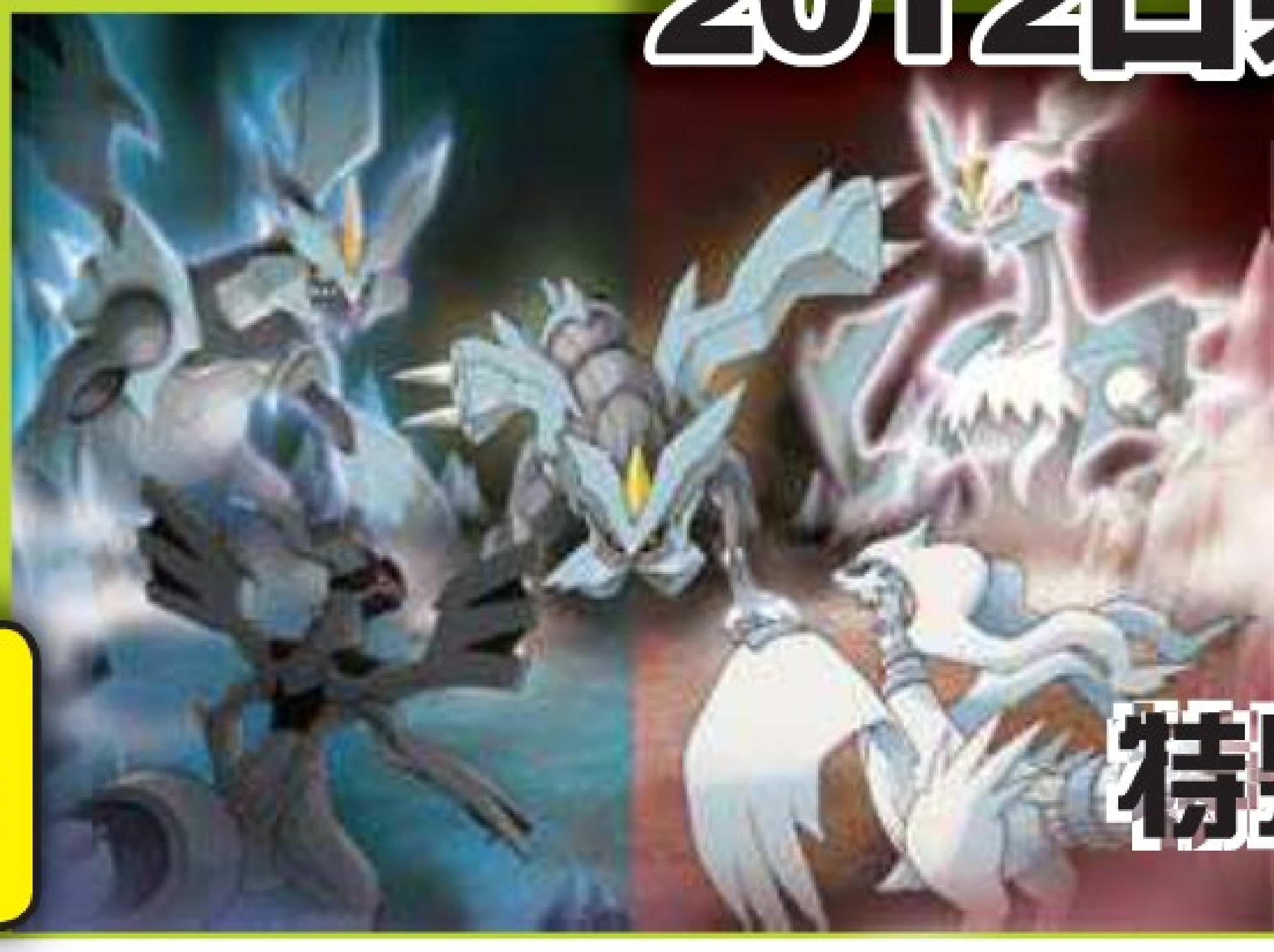
呼和浩特市 古浩然

深圳市 龙斯迈

沈阳市 孙逸文

2012口袋要闻回顾





从游戏、动画、漫画、卡片等八大方面，来回顾过去这一年围绕《口袋妖怪》所发生的大事和有影响的事件！



特别企划

P014

游戏动画新作三连发！





P33

2013剧场版跟踪报道（2） 33
口袋妖怪X·Y 34
口袋妖怪大乱斗U 36

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（1）

《详尽分析》新系列专题连载开始，都是非最终形态的精灵，本辑带来妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。

研究所

P140



PGL伊布杯介绍及实战分析



对战乐园

本辑开辟的新栏目，旨在大家彼此分享交流战报和经验。本辑带来的是PGL伊布杯实战解析。



P174

口袋玩家



VOL.63目录

口袋新闻站
口袋新闻站 4

特别企划
2012口袋要闻回顾 14

影视动画
2013剧场版跟踪报道（2） 33

游戏前哨站
口袋妖怪 X・Y 34

口袋妖怪大乱斗U 36

制作人频道
《口袋妖怪不可思议迷宫 伟大之门与无限大迷宫》访谈 38

专题企划
口袋妖怪17年（特别篇）——TV动画特辑：超世代・芳缘篇 47

木之实的故事——树果原型小揭秘（12） 70

口袋妖怪原型探析——伊宿特色三家 78

口袋漫画
《神奇宝贝特别篇》三十八卷简介（终） 88

Pokemew 青之救助队——峙 90

口袋妖怪笑事典 108

口袋妖怪DP物语 116

研究所
《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》全精灵收集指南 133

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（1） 140

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.8 168

对战乐园
PGL伊布杯介绍及实战分析 174

CONTENTS

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——边界篇1 180

精灵中心

精灵中心 190

口袋画廊

口袋画廊 196

口袋小说

最后的荣耀 198

圈圈熊酒吧——迷路森林（4） 209

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录



一、宠物小精灵BW（第二季）

110.决战伊修联盟！皮卡丘对抗路卡利欧！

111.兰木研究所！新的旅程！

112.朋友……他的名字是N！

113.新道馆训练家·切莲

二、宠物小精灵AG

1.新的大地！新的冒险！



《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

周边　亚马逊再卖“电鲶鱼系列”周边

“电鲶鱼系列”周边是口袋妖怪中心在2012年所推出的一套主题周边商品，因电鲶鱼可爱、搞笑的造型，商品一经推出就赢得了众多玩家的青睐，没多久就已售罄。为了回应顾客们的热烈反响，Pokemon官方从2月15日又开始在日本亚马逊网络商店的“口袋妖怪商店”专柜内重新发售“电鲶鱼系列”的周边，目前首批上市的种类有布制坐垫、绒毛玩具、A4透明文件夹手机保护壳等。





活动　《口袋妖怪大轰动！》节目举办“早起送礼物”活动

由东京电视台所播出的口袋综艺节目《口袋妖怪大轰动！》为了鼓励孩子们在周末也能做到早睡早起，从3月3日播出的节目开始，开展了一项名为“早起送礼物”的活动。从活动举行的当期开始，凡是最先在7：30以后拨打声讯电话到电视台的观众就可以获得由东京电视台送出的奖品，并且每期的奖品都会有所变化。



卡片 ●《Corocoro Comic》杂志赠送盖努塞克特限定卡片●

日本知名出版社小学馆宣布，在3月15日出版的《月刊Corocoro Comic 4月号》杂志中，将附带一张限定版的盖努塞克特主题闪光卡片作为赠品。在这张卡片上印有《Corocoro Comic》杂志的纪念LOGO，喜欢收藏口袋卡片的玩家们千万不要错过哦。



书籍 ●《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》新攻略本发售●





1月23日，继《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 官方指导手册》后，日本Overlap出版公司又针对3DS版的《口袋迷宫》推出了一本全新的攻略本——《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 官方完美指南》。这两本攻略中，前一本攻略主要是为初次接触系列的玩家所准备的入门指南，这一本更多的是为系列的老玩家所准备的资料收藏集。

游戏 ●《口袋妖怪X·Y》公布伊布新形态●

2月中旬，Pokemon官方在《口袋妖怪X·Y》的专题站点内发布了一月一次的新消息，在本次的新情报中公布了伊布的又一个全新的进化型，这只精灵的日文名称为“ニンフィア”，不过关于该妖怪的属性和特性官方都暂未公布，目前玩家们有各种猜测，至于究竟是什么属性的，就请关注我们的后续报道吧。







游戏 Wii U首款“《口袋》系列”游戏公布







2月15日，第一款对应Wii U平台的“《口袋妖怪》系列”游戏《口袋妖怪大乱斗U》由Pokemon官方正式发表。本作是继Wii Ware版《乱战！口袋妖怪大乱斗》以及3DS版《超级口袋妖怪大乱斗》后的系列第3部作品。在游戏中共收录有649种口袋妖怪可供操作，本作中还有多人合作模式，玩家可以和家人、朋友们共同挑战强力的BOSS。







周边 新款口袋周边登录亚马逊“口袋妖怪商店”

2月，在日本亚马逊的“口袋妖怪商店”专柜内又有多种新款的口袋妖怪周边上架了。这其中包括轻便美观的“口袋妖怪瓦楞纸桌椅套装”、以《口袋妖怪》游戏中的点阵图为主题设计的“口袋妖怪游戏点阵系列”等多款商品。













活动 口袋卡片新商品3月即将上市



从3月15日开始，又有两款“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的全新商品——扩充包《巨大加农炮》以及卡片套装《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》即将在日本发售。扩充包《巨大加农炮》是以盖努塞克特为主题的最新一弹卡包，强力的“盖努塞克特EX”卡片将首次登场。而套装《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》则收录了包括水箭龟、丘雷姆等在内的60张口袋卡片，买回来后就可以直接进行对战了，另外包装中还附送卡片对战指导手册一份。同时，为了纪念预定于今年4月～5月期间举行的“口袋妖怪卡片游戏BW 对战嘉年华 2013春季赛”，Pokemon官方从3月初开始还举行了限定版口袋卡片收纳盒派送活动。在活动期间，玩家们只要购买《巨大加农炮》以及《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》这两套商品就可以得到闪光式样的限定版卡片收纳盒了。





事件 在YouTube观看口袋图鉴？口袋图鉴YouTube频道开通

1月18日，Pokemon官方在国外著名视频网站YouTube上开通了专门用来供玩家们观看口袋妖怪图鉴视频的专题站点“口袋妖怪图鉴 YouTube频道”（http://www.youtube.com/user/PokemonZenkokuzukan）。该站点上的口袋图鉴的视频用《口袋妖怪全国图鉴 专业版》来生成，目前包括皮卡丘、皮丘、雷丘以及伊宿图鉴上的众多口袋妖怪在内的总计171种精灵可供玩家们点播观赏。



周边 口袋手机官网推出“毕业特集”

2月，在口袋妖怪的官方手机网站“口袋妖怪广场”上又推出了每月一换的全新主题特集。本次主题的名称为“毕业特集”，在开展特集的2月15日～3月29日期间，玩家们只要登录手机官网就可以下载到很多毕业主题的壁纸和邮件表情，等到临近学期毕业时就可以发送给同学留作纪念了。





周边 迪奥希斯四形态玩偶即将发售

Pokemon官方宣布，从3月20日开始，一套以幻之口袋妖怪迪奥希斯为造型设计而成的玩偶将在各大口袋妖怪中心内上市。该玩偶全套共分普通形态、攻击形态、防御形态和速度形态四种。





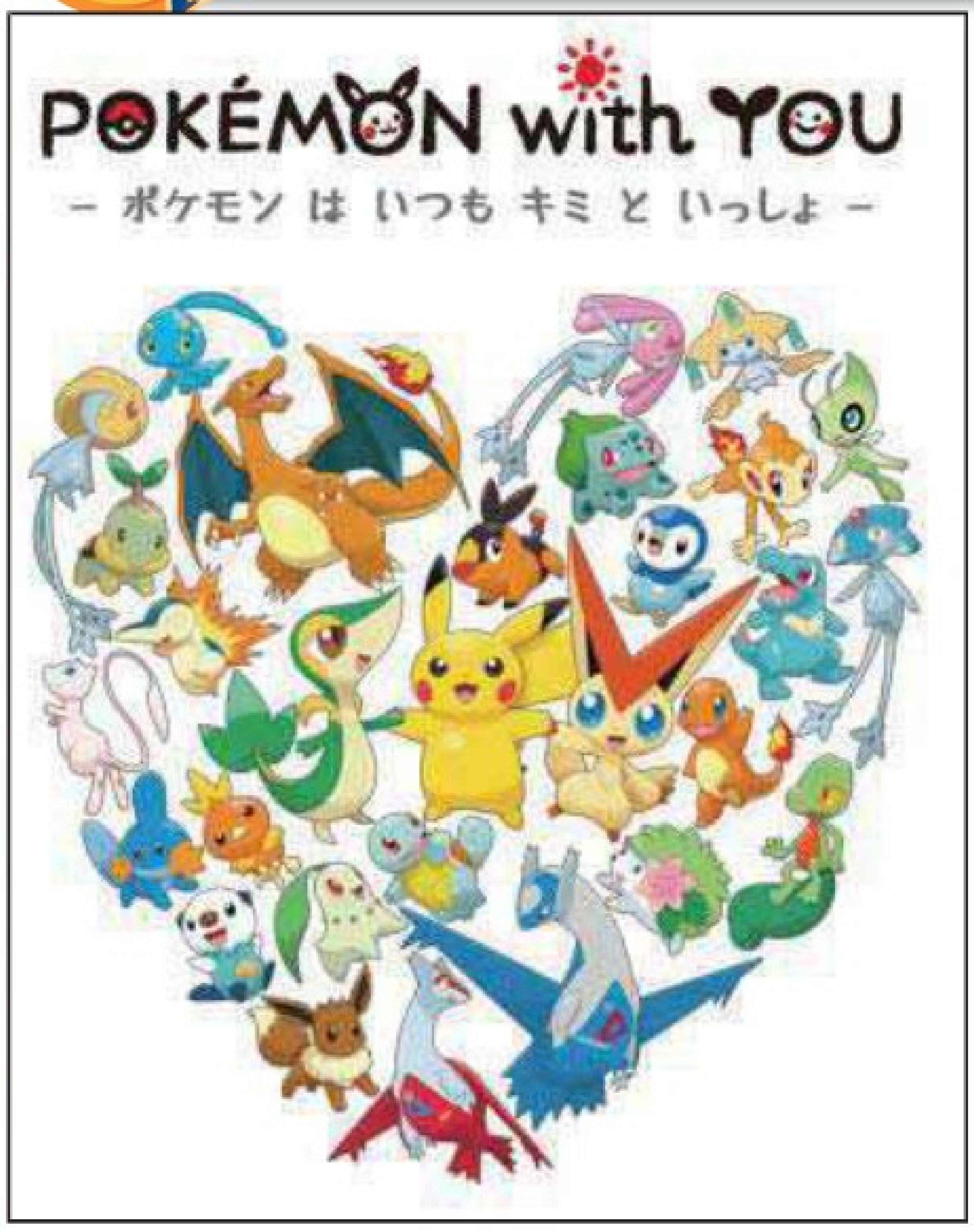
周边 价值100万的呆呆兽尾巴！“口袋妖怪尾巴”系列周边口袋中心内发售

还记得《口袋妖怪 金·银》和《口袋妖怪 心金·灵银》中价值100万的呆呆兽尾巴吗？如今，这一游戏中的虚拟道具已经由Pokemon官方商品化后，从2月9日开始在口袋妖怪中心内开卖了。据悉，本次所推出的“口袋妖怪尾巴”系列周边除了呆呆兽以外还有皮卡丘、伊布、大尾兽、忍兽、奇拉米等6种样式。此次所推出的周边种类包括有马克杯、手机挂件、透明文件夹、文具、抱枕等。





周边 ●“POKEMON with YOU基金会”推出慈善义卖周边





从3月中旬起，Pokemon官方旗下为支援东日本大地震而成立的“POKEMON with YOU基金会”，将在日本各口袋妖怪中心内发售一系列慈善周边商品。首批推出的周边种类有T恤衫、手帕、手提带、马克杯、A4尺寸文件夹、笔记本等，全体周边上都印有本次慈善义卖的主题LOGO——由众多口袋妖怪组合而成的心形图案。在这批周边销售完以后，所有商品的收益将用来对日本东北地区进行支援。

周边 新包装登场，购买Kiri&Stick饼干赠送口袋手帕





2月1日，Bel Japon食品公司对其旗下的热门商品——“Kiri&Stick咸饼干”更换了新的包装，并开展了购买咸饼干赠送口袋妖怪主题手帕的活动。据悉，本次推出的赠品手帕全套共有15款，上面印有各种原创的口袋妖怪的图案，手帕的尺寸为30×30厘米大小，顾客们每购买一盒“Kiri&Stick咸饼干”就可以随机获得一款。

活动 日本昭和笔记本公司举办春季大抽奖活动







在2月1日～4月30日期间，顾客们只要在日本各地的文具店或者商场内购买昭和笔记本公司所推出的各种笔记本，并将商品内所附带的标签连同自己的相关信息寄往昭和公司内，就可以参加由官方举办的抽奖活动。本次活动共设A、B两种奖项，参加A奖需要收集的商品标签为6个，奖品为3DS主机一台，官方共准备了100个中奖名额；而参加B奖所需的商品标签只要1个就可以了，奖品为“口袋妖怪立体文件夹”一个，官方共准备了3000个中奖名额。

游戏 《超级口袋妖怪大乱斗》推出付费下载版



3DS平台的《超级口袋妖怪大乱斗》自2011年8月11日发售以来，凭借其爽快的操作风格而获得了众多玩家的好评。如今，为了让更多的玩家可以更方便地体验该游戏的乐趣，在实体卡带版上市一年半以后，Pokemon官方又在3DS的e商店频道内推出了《超级口袋妖怪大乱斗》的付费下载版，从1月25日，玩家们只要登录到e商店内就可以下载到这款精彩的口袋动作游戏了。

活动 口袋妖怪东京店内举办手工制作活动



1月26日～1月27日，在口袋妖怪中心东京店内举行了一项名为“大家来挑战！口袋妖怪欢乐手工秀”的活动。在活动现场，玩家们可以体验口袋涂鸦画、口袋纸玩偶以及口袋派对尖帽等各种手工玩具制作的乐趣。







周边 购买"第一面包"赠送口袋卡片

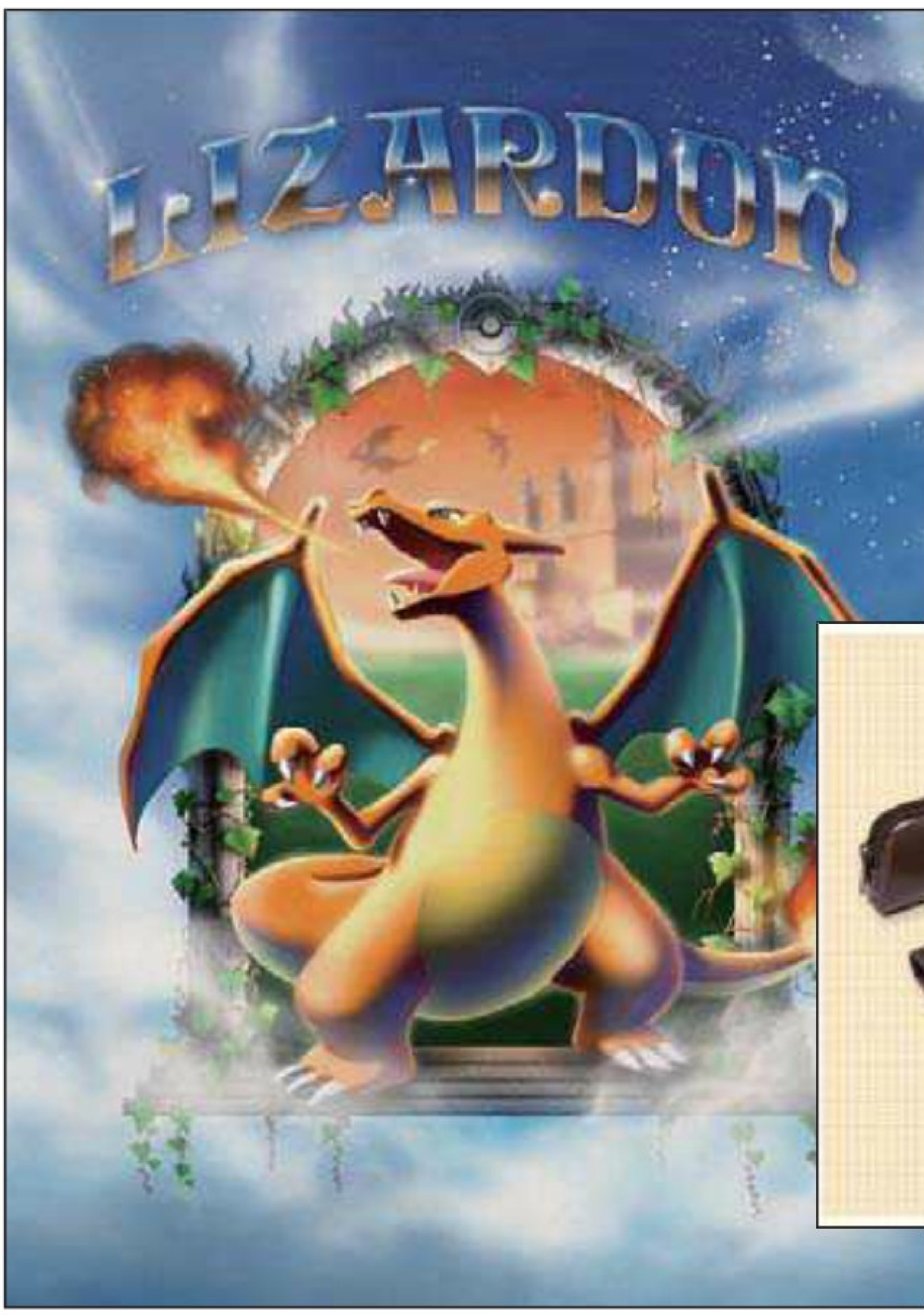




日本第一屋制面包食品公司宣布，从2月1日起，顾客们只要购买由该公司推出的"甜瓜味面包2个装"以及"咖喱味面包2个装"就可以获赠一张限定版的口袋妖怪卡片。此次所赠送的口袋卡片全套共有5种，上面的主题精灵都活跃在TV版动画《口袋妖怪 最佳祝愿》中，并且每一张卡片上都还带有第一面包公司的纪念LOGO。

周边 经典回归，喷火龙主题周边即将上市

从3月9日开始，一系列以人气口袋妖怪喷火龙为主题的周边商品又在各大口袋妖怪中心内销售了。喷火龙是在初代《口袋妖怪 红·绿》中就登场的经典角色，由于当年玩过初代作品的玩家如今差不多都是20岁以上的成年人，所以本次喷火龙主题的周边也主要是针对成年顾客进行设计。目前官方所公布的喷火龙主题周边种类包括有领带、衬衫袖扣、领带别针、手机保护盖、皮夹、马克杯、皮革笔袋等，整体的商品风格也给人一种稳重帅气的风格。





游戏 PGL网站推出2月新款玩偶装饰品

2月15日，PGL（口袋妖怪全球连接）网站内每月定期更新的玩偶装饰品又推出了三种新款式。本次的三种玩偶是《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中的三大主题神兽——迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳，在3月31日以前，玩家们只要查看由口袋妖怪俱乐部所发行的电子杂志邮件，并在其中找到关键词密码就可以登录PGL领取这三个新玩偶了。



游戏《口袋妖怪全国图鉴 专业版》优惠活动开展中





Pokemon官方宣布，为了纪念初代口袋妖怪游戏《口袋妖怪 红·绿》的发售，因此从2月27日，也就是该游戏当年的发售日开始，3DS版《口袋妖怪全国图鉴 专业版》从原来1500日元的价格优惠20%，变成1200日元后进行销售，本次优惠活动将持续到3月13日结束，对于还未购买本作的玩家来说是一个不错的机会。另外在苹果平台版的《口袋妖怪图鉴 for iOS》中的盖努塞克特的密码目前也已经由官方公开，输入密码“SNMPSCTP”后便可以开启。

活动 回答动画相关问题赢取限量版文件夹

TV版动画《口袋妖怪 最佳祝愿》第二季的新篇《N之章》已经在电视台开播，官方为了纪念此次的播出，从3月2日开始开展了回答提问获得主题文件夹的活动。具体的活动内容为：每次在动画播放结束以后，片尾都会留下一道和该集动画相关的问题，这时观众们只要前往各地的口袋妖怪中心并答对这道问题，就可以到工作人员那里领取一个以《N之章》为主题进行设计的限量版透明文件夹。



事件 口袋中心名古屋店即将搬迁





Pokemon官方近日宣布，口袋妖怪名古屋店从3月20日起将从原来的“绿洲21”商场内搬迁至位于松坂屋名古屋店本馆5楼的新店面内。据悉，搬迁以后的新店铺将拥有更为宽阔的空间，届时在名古屋店内也将举行搬迁庆祝活动。

游戏 《口袋妖怪 Tretta》新资料篇3月更新

从3月上旬开始，玩具厂商Takara Tomy旗下的圆牌对战街机游戏《口袋妖怪 Tretta》已经更新了新一弹的资料篇《目击到盖努塞克特》。正如标题所示，本次是以盖努塞克特为主题的，以其为造型的圆牌也首次在该作中登场。



游戏 美国亚马逊网站开放《口袋妖怪 X・Y》预订页面

尽管距离3DS游戏《口袋妖怪 X・Y》发售还有大半年的时间，但是众多游戏的零售商们早已经做好了准备，从2月上旬开始，美国的亚马逊网络商店就已经开放《口袋妖怪 X・Y》的预订页面，目前这两款美版游戏的售价均为39.99美元。





游戏 北美、欧洲各地举行梅萝爱塔发放活动

从2月下旬开始，在北美以及欧洲各地的GameStop游戏连锁店内，会陆续开始发放《口袋妖怪 黑・白》和《口袋妖怪 黑2・白2》中的幻之口袋妖怪——梅萝爱塔，有条件入手的不要错过哦。



2012口袋要闻回顾



各位朋友们大家好，话说每年春节后的以月份为单元的一年要闻回顾的专题企划，都会成为当辑评刊的热点，有的朋友会系统了解这一年来围绕《口袋妖怪》都发生了哪些事，而也有的朋友认为这种方式无异于重新罗列遍一年以来的新闻，即便如去年那样的重点叙述+评论+一句话非重点的形式，也仍未逃出窠臼。所以关于2012年的要闻盘点，今年我们又换了一种形式，以游戏、动画、漫画、光盘、卡片、主机、大赛和其他这八大部分组成，将这一年来发生的大事按这八大部分归类，让各位可以看得一目了然。而在这八大类中，除了“其他”部分收录了和国内玩家息息相关的消息外，诸如日本国内的活动（不包括对战大赛）等就不在此提及了，而包括食品、玩偶、手办、攻略本等各种周边也不在这里罗列——总之，今年回顾的重点是：挑重要的说。

文/特洛伊火马　编/马修

游戏篇

游戏是《口袋妖怪》的根本，或者说是整个庞大的一系列《口袋妖怪》相关经济文化产业的龙兴之地，这里我们自然也从游戏开始说起。

口袋妖怪+信长之野望

在2011年末，PSV发售的当日，任天堂方面公布了一个非常吸引眼球的游戏——《口袋妖怪+信长之野望》，就如标题所示，这是一款融合了《口袋妖怪》和《信长之野望》的游戏，游戏类型为战



略，日本战国时代的武将指挥自己的口袋妖怪作战，并通过战斗来提升连携值，而武将满足特定的条件，也会进化……

相信玩过这款游戏的朋友们都不会对以上系统陌生，然而在公布时，大家可都对这两个世界观完全没有交集的作品如何结合起来而好奇，当时我们也刊登了《创新还是搅局》的文章来对Pokemon和Koei Tecmo的这次合作进行了评析。而进入2012年，官方两度公布了本作的大量新情报，众多战国时代的名将以《战国无双3Z》中的形象登陆到本作中。

3月17日，游戏正式发售，之后很长一段时间里，这款充满着浓浓日本古风的《口袋》衍生游戏成为了口袋玩家们的热门话题，甚至有关日本战国的历史话题也被不少玩家们关注了起来。就像《口袋妖怪》正统作品一样，游戏的通关才只是刚刚开始，通关后只要你有兴趣，可以以全精灵、全武将收集培养为目标，完成每个人的剧情。后来游戏在6月和7月分别发售了美版和欧版，也获得了好评。至今为止，游戏总销量为89万，其中日版35万，美版47万，在美国取得这个成绩，对于日本文化浓郁的本作来说是相当不错的成绩。



相关攻略：53辑、54辑

口袋妖怪 黑2·白2



第五代《口袋妖怪》的资料篇到底会是以什么命名？不少人都猜测是《灰》，连主角神兽都猜出是丘雷姆，而且还从那残缺的外形和两个无精灵使用的冰系大招来推断，丘雷姆肯定还会有新形态……2月26日，口袋妖怪官方网站终于将第五代资料篇公布出来，而副标题，竟然是《黑2·白2》！

说来资料篇也是系列的老传统了，基本上都是剧情路线上沿袭该世代的第一版，并在第一版的两个版本上进行融合，同时增加新要素，而本作走的却是续作路线，而且仅仅是针对《黑·白》而言。游戏发生在《黑·白》的两年之后，两年的时间里，前冠军阿迪克隐退，新的冠军为双龙市的少女馆主、小黑妹爱丽丝；雪华市馆主哈切克回归电影界使得雪华道馆馆主缺席而处于歇业状态；三叶市侍酒师三兄弟也由于被等离子团忍者袭击落败、决定继续提升实力而放弃了馆主身分；切林也正式晋身为伊宿大陆西南方的桧扇市的馆主；等离子团因为N的出走和N之城的破坏而发生了分裂，一部分坚持N的理念弃恶从善，另一部分则跟随等离子团幕后黑手凯切斯彻底沦为恶势力团伙……

游戏开辟了大量的新地点，尤其是一开始的桧扇市、算木镇、立涌市的部分，



简直如新作一般。口袋坞的电影、锦标赛众多系列人气角色的参入以及大大扩容的图鉴，都展现了厂商的诚意。而本作在口袋妖怪世界锦标赛中的Wi-Fi挑战赛的部分，官方也已放出过个大赛供玩家挑战，不过游戏中只能保存3个，需要下载新的大赛可以随时增删。

游戏在6月12日发售了日版，随后分别在10月7日、10月12日发售了美版和欧版。作为正统作的本作，目前为止的全球累计销量为624万，其中日本295万、美国191万、欧洲105万。虽说在任天堂官方通过断绝游戏的形式来实现NDS到3DS的游戏市场转接，但《黑2·白2》还是给NDS带来了最后的辉煌。而配合《黑2·白2》的发售，第五代特有的系统PGL也多次更新，尤其是在《黑2·白2》及其海外版发售后都进行了较大的更新，增加了清爽洞穴和梦公园，并大大增加了梦特性精灵的种类。

相关攻略：56辑、57辑、58辑、59辑、62辑

口袋妖怪AR搜寻者



《AR搜寻者》在整个“《口袋妖怪》系列”中都是一款特别的游戏，首先它是一款3DS游戏，可以获得大量梦特性精灵和珍贵道具；其次它又是正统作《口袋妖怪 黑2·白2》的附属作品，需要和《黑2·白2》联动才能发挥出其最大价值，也就是说，只有《黑2·白2》才能不断接纳从《AR搜寻者》中收服的一个又一个包括三飞神及四代五个版本的封面神兽等各种梦特性精灵，否则只能将捕捉到的删除。而且必须要用3DS玩才行，用NDS玩是无论如何没有这待遇的。



好在游戏只卖300日元（20元出头），而300日元获得这一大票梦特性神兽和梦特性精灵，还是很值的。从另一个角度说，即便《黑2·白2》做在NDS平台上，但和《AR搜寻者》一结合，依旧不影响其对3DS销量的拉动作用，反倒是对市场早已饱和的NDS的销量影响甚微。

相关攻略：56辑

口袋妖怪全国图鉴专业版

在3DS发售之初，e商店免费配送的《口袋妖怪立体图鉴BW》几乎获得了众口一致的好评，人们围绕这个高素质的图鉴软件，对3DS时代正统《口袋妖怪》展开了遐想，同时也期待着全国图鉴得以早日放出。2012年7月14日，全国图鉴终于来了，但已经不免费了，售价1800日元（折合人民币约120元）。



既然是收费的，自然就不会像《立体图鉴BW》那样让玩家每天通过无意识通信来等待了，一次性全部配齐，而且精灵资料、技能资料一应俱全，并且可以通过密码来开启该软件上架时尚未公布的梅萝爱塔和盖努塞克特的资料（梅萝爱塔：RGFOAUTF，盖努塞克特：QUHDPHEU，海外版的盖努塞克特：PHSKUTDF，在问答模式的37～39输入后答题），并增加问答模式、强化了AR拍摄功能，总而言之，就笔者个人来说，对于口袋玩家、尤其是喜欢画口袋妖怪的玩家们，这款软件还是相当值得的。


■3DS版

11月16日，《全国图鉴》的iOS版也在APP商店上市，iOS版根据机能提升，在3DS版画面的基础上做出了很大的强化，该收费的方式为分段收费——伊宿图鉴170日元，为起始价，关东、城都、芳缘和新奥的图鉴都分别是500日元。而iOS版本的盖诺赛特的解锁密码为SNMPSCTP，在搜索栏输入该关键词即可解锁。


□iOS版

相关攻略：57辑、61辑

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫



2012年，《口袋妖怪》第五世代已经走过了两年，而3DS也已发售了一年，而在NDS上见证Pokemon与Chunsoft愉快合作的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的最新作也终于在2012年11月23日来了。

游戏以第五代《口袋妖怪》为蓝本制作，然而并没有如前两作《救助队》和《探险队》那样几乎让全部精灵登场，同时也未像前两作那样分成两个版本。游戏做到3DS上，画面的进化毋庸置疑，音质也比前两作好出很多。系统上，无限迷宫、口袋乐园、经验值共享、技能成长系统等都是本作非常值得称道的进化，但前面所说的未能全精灵登场以及走趟迷宫不能同时完成多个任务的这些设定，还是让

人有些觉得遗憾。如果该作以后有资料篇或者续作，还是希望能把这些不足给补充上吧。

而本作还有一大话题，就是在“《口袋妖怪》系列”中首次引入了付费下载DLC的设定，这些迷宫都有非常鲜明的主题，如分别对应5个主角的属性、可以加快技能成长、可以购买各种珍贵的技能机……虽说有些在正常关卡里也能刷出来，但如果不差钱的话还是可以买下来以节省刷的时间。



作为2012年度3DS平台原生的《口袋》大作，本作相当值得一玩，目前本作只推出了日版，美版和欧版也将在2013年的3月和5月相继上市。

相关攻略：61辑、62辑、63辑

街机对战游戏的推陈出新



《口袋妖怪三对三》是Takara Tomy和AQ Interactive共同推出的街机筐体游戏，需要用圆牌造型的卡片进行游戏，通过作为场地的读卡器读取信息后在游戏中将口袋妖怪排列起来。这个筐体街机于2007年7月开始在日本投入，2012年3月8日推出了以科巴鲁昂、特拉奇昂以及比里基昂为主题的第4弹资料篇《集结的圣剑》。而在第5弹《传说与幻想 闪亮的胜利》于5月17日推出后，“《三对三》系列”便停止更新圆牌，给这个延续了5年的系列划上了一个圆满的句号。

获得Pokemon的授权带来的可观经济利益，厂商当然不会就此停止，而是在接下来推出了续作《口袋妖怪 Tretta》，于7月中旬开始在日本各地推出筐体机。在剧场版首映日，还向观众免费赠送凯路迪欧的限定圆牌呢。而10月下旬还更新了第2弹资料篇《搜寻传说的口袋妖怪》，莱希拉姆、泽克罗姆、丘雷姆、拉恩德伦斯、凯路迪欧、科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂等各种强力口袋妖怪的圆牌都登场了。而12月的第3弹资料篇《黑丘雷姆与白丘雷姆》中，更增加了两个丘雷姆新形态的圆牌。



◀▼《口袋妖怪 Tretta》的筐体街机和游戏画面



正统作的配送精灵

这里来回顾官方在这一年都给玩家配送了哪些精灵，虽说基本上都过期了，但大家还是可以了解下。





首先是在3月17日～4月16日期间，Pokemon通过Wi-Fi为《口袋妖怪 黑·白》的玩家配送了闪光雷库萨，即《口袋妖怪+信长之野望》中信长的终极精灵黑色雷库萨，除了颜色为黑色，主人的名字“信长”也相当霸气。

5月7日～6月22日期间，日本各大口袋妖怪中心内向所有前来购物的玩家们赠送九尾、吊灯鬼、妖精棉和卢卡里奥，对应的游戏自然也是《口袋妖怪 黑·白》。

而在7月6日～9月2日举行的“口袋妖怪暑假大作战2012 口袋妖怪体育联盟”中，每个参赛者都可以获得一只梦特性的皮卡丘，从9月19日起开始登录PGL网站来领取。

日本的剧场版放映期间早已确定的福利——凯路迪欧和梅萝爱塔，也都送给了去观看剧场版的玩家们。此外，在台湾观看了剧场版的朋友们，也可以凭借预售券到FUNBOX丽婴国际玩具的5家分店下载到凯路迪欧。

在配信方面日本本土的确是福利多多，而美国也时不时出点福利给美版玩家带来惊喜，在8月27日～10月6日期间，美国各地的GameStop商场内都向美版《口袋妖怪 黑2·白2》的玩家们免费发放幻之精灵——小马口袋妖怪凯路迪欧。



以上四个配送消息对于国内大多数无法去现场参加活动的玩家来说无疑是非常怨念的，还好Wi-Fi这面也有好东西送。8月11日开始，649号隐藏精灵盖努塞克特就可以通过Wi-Fi下载了，以至于不少玩家都不敢相信——位置在图鉴中最后一个的幻兽竟然可以如此轻松下载到……



动画篇

回顾完这一年来的游戏，这里我们来回顾这一年以来的口袋动画。

TV动画：最佳祝愿（第二季）

旅行中的小智一行遇到了新奥冠军希罗娜，一起来到了伊宿东侧的名为“东伊宿”的地方，在这里看到了快龙、利欧鲁、伊布等原本伊宿大陆所没有的精灵，而小智和在新奥旅行时的伙伴小光以及搭档圆企鹅再次相遇。幻之精灵梅萝爱塔也成为同伴加入到旅行中。与此同时，世界范围的“口袋妖怪世界锦标赛”拉开了帷幕，新奥希罗娜、伊宿大陆四天王之一的超能天王卡特莉亚以及小智的劲敌等都会参加、一直在幕后操纵的坂木老大，也开始行动了……

大概是切合游戏《口袋妖怪 黑2·白2》的标题，TV动画也首次以第二季的形式进行连播，众多人气角色云集、小光回归都是FANS围绕第二季所展开激烈讨论的话题，而联赛接着联盟大赛——桧垣大会，无疑也是第二季的大看点。如今第二季已经开始进入了新的篇章，而小智的旅行，也会一直伴着新剧情的推进而进行下去。



剧场版：丘雷姆VS圣剑士

2011年末公布的2012剧场版，首先便确定了主角神兽之一的丘雷姆以及特拉齐昂、比里基昂和科巴鲁昂三剑士。进入2012年，官方的爆料又陆续多了起来，尤其是隐藏幻兽凯路迪欧的加入，虽然已被很多人想到，但新形态还是让人眼前一亮。而与《黑2·白2》对应的，便是丘雷姆新增的黑、白两个形态，强大的龙系精灵、热血顽强的圣剑士、初出茅庐不怕虎的小幻兽凯路迪欧，整部剧场版都让人充满了期待。



而除了剧场版本身的内容陆续放出，还有剧场版短片也得以回归，而这次的短片中担纲的是幻兽梅萝爱塔（当然也少不了皮卡丘和伙伴们跟着凑热闹惹麻烦卖萌），而有关梅萝爱塔的两个由于能力导致战术截然不同的形态成为了玩家间的热门话题，其用技能切换形态的方式也的确是非常新鲜的。

宣传动画：口袋妖怪黑2·白2

《口袋妖怪》虽说是单机游戏，但却非常强调玩家间的交流，在网络时代也没有落后于人，在第四代《钻石·珍珠》中便引入了Wi-Fi联机系统，而在网络宣传上同样是不遗余力。之前《口袋妖怪突击队 光之轨迹》便以动画形式对游戏进行了宣传而大受好评，在《黑2·白2》即将发售的5月17日，Pokemon官方在Youtube上开设了特别专栏“Pokemon Youtube Channel”，上传了《黑2·白2》的宣传动画，动画出场了男女主角、劲敌、切林以及等离子团忍者的一众游戏中的人物。



宣传动画：口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

看来Pokemon对之前以动画形式来宣传游戏取得的成绩还很满意，所以在《伟大之门与无限迷宫》发售前，也接连制作了三个动画短片，巨大的冰之宫殿、神兽丘雷姆、深入宫殿点后莫名其妙倒下的同伴、照到就会进入神秘迷宫的伟大之门……都给了玩家无限的期待与遐想。



2013年剧场版公开

前一年末公布本年度剧场版，差不多已经成为了口袋剧场版公布的流程之一了，2013年剧场版也是如此。2012年12月15日，Pokemon便在官网上发了2013年剧场版的名称和电影海报。新剧场版的名为《神速的盖努塞克特》，上映时间是2013年的7月13日。2012年剧场版回归并大受好评的短片也被保留下来，而本部的短片标题为《皮卡丘与伊布☆朋友们》，顾名思义，就是皮卡丘和伊布以及那些进化形态们的清新小故事。



光盘篇

这一部分我们来回顾的是Pokemon官方在2012年推出的一些光盘产品，包括音乐CD、动画DVD以及蓝光盘等，尤其是还有合集性质的纪念版，收藏价值相当高。

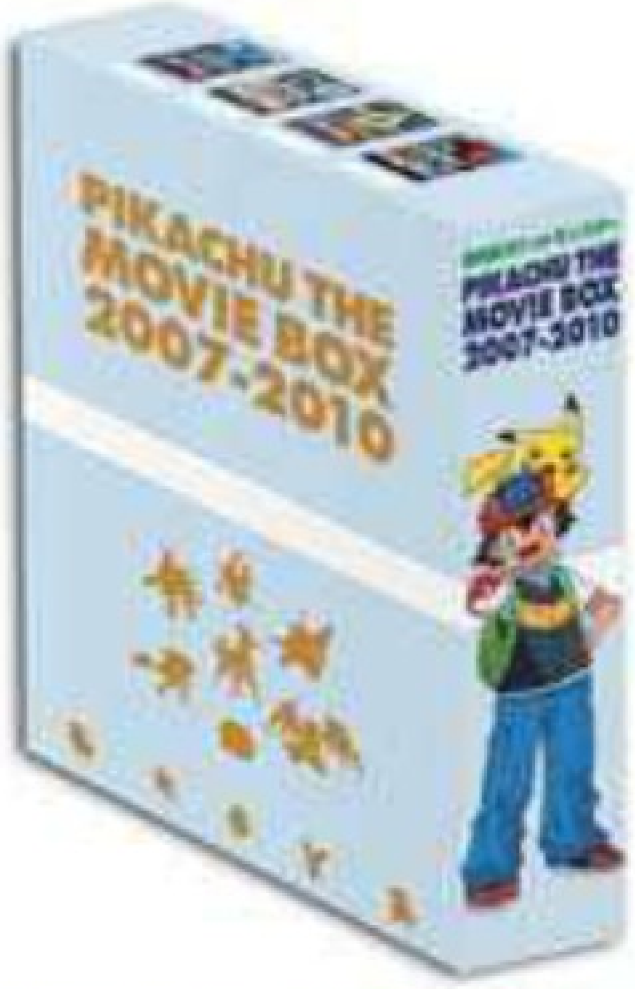
《口袋妖怪黑2·白2》原声CD

在游戏上市后的一个月、也就是7月25日就与玩家见面的《黑2·白2》原声CD相当给力，足足收录了四张碟，在这套名为《Nintendo DS 口袋妖怪 黑2·白2 超级音乐收藏全集》的套装中，除了收录新作的全部新乐曲，Disc 4也收录了《口袋妖怪 绿宝石》、《口袋妖怪 白金》等以往由于资料篇中因为发售时间而未能收录进原声CD的曲目。



DVD与蓝光动画合集

2012年，Pokemon电影方面一下出了两套电影合集——一套是10月24日发售的2007～2010年的剧场版收藏合集，媒体为DVD，收录的包括2007～2010这几年的剧场版作品。而11月28日，官方又给来个大手笔：收录了1998～2010这些年以来的合集，这次直接采用蓝光光盘，画质自然也更加精美。



▼▶DVD合集与蓝光合集



动画主题曲精选CD

横跨游戏动漫等多个领域的《口袋妖怪》中并不缺好听的音乐，而12月21日发售的这个，名为《口袋妖怪TV动画主题曲BEST OF BEST 1997～2012》，从标题上就能看出，这次收录的主要是主题曲。



2012年剧场版DVD、BD

国内的玩家在剧场版播放后常常给小编来信，问为什么日本都公布那么久了，国内还看不到中文字幕的呢？其主要原因就是要等官方发售光盘版。而2012年剧场版的动画，不仅收录了《丘雷姆VS圣剑士凯利迪欧》，短片《梅萝爱塔的闪亮音乐会》也没落下，而且都发行了DVD和蓝光两个版本。



▲DVD版与蓝光版

漫画篇

在说到《口袋妖怪》相关的产业，我们往往会习惯于说“游戏、动漫”……把动画和漫画放在一起，其实二者的差异还是相当大的，而这里我们也把漫画部分单独列出来。

《口袋妖怪+信长之野望》主题漫画

3月16日，《口袋妖怪+信长之野望》发售的前一天，Pokemon官方开始在日本视频网站Nico的“Niconico漫画”专栏内特别推出连载漫画《口袋妖怪+信长之野望乱世彩绘卷》。漫画从阿市的冒险开始讲起，以游戏中登场的众多战国武将和他们



的精灵都在漫画中一一出现，分六卷陆续推出。我们《口袋玩家》也长期为大家连载该漫画，但最后一章无论如何找不到资源，所以留下了小小的遗憾……

5卷《口袋妖怪ReBURST》单行本

在小学馆旗下的杂志《少年Sunday》上连载的人气口袋妖怪漫画《口袋妖怪ReBURST》讲的是一个少年为完成与阿尔修斯的约定而进行旅行的故事。从2012年的1月到10月，官方总共推出了5卷单行本：其中1月18日发售了第3卷，4月18日发售了第4卷，6月18日发售了第5卷，9月18日发售了第6卷，10月18日则发行了第7卷。这么多单行本发售，喜欢这部漫画的读者们有福啦。



《口袋妖怪特别篇》新本发售

经典的“《口袋妖怪特别篇》系列”在所有口袋漫画中都是数一数二的，而这个地位至今未变。在2012年度里，《特别篇》共发售了三卷，分别为40、41和42卷。



口袋俱乐部官网的4格漫画特别专栏

从12月28日开始，口袋俱乐部的官方网站内开设了“口袋妖怪4格漫画噱头图鉴特别分所”的联动专栏，而之后每个月也都会对漫画进行更新。



卡片篇

卡片已然是《口袋妖怪》衍生出的一个巨大产业，而作为年度回顾，卡片自然也不会落下，我们来一起看看卡片领域的年度大事吧。

《口袋妖怪卡片游戏BW》系列

龙系精灵加入



顾名思义，“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”卡片是以第五代《口袋妖怪黑·白》为蓝本所发行的一系列卡片，在2012年开年的1月27日，该系列便发售了新系列《龙系选拔》。而后，又发售了《龙之爆破》、《龙之利刃》以及与之相配套的构筑卡组《三颜龙卡组30》和《叠翅鲨龙卡组30》，仍是以三颜龙、叠翅鲨龙等强力的龙系口袋妖怪作为主角，更有雷库萨EX、基拉帝纳EX等EX卡片。而从5月7日开始，买龙系相关的卡组，还有机会参加活动来赢取只有限量1000张的雷库萨X和基拉帝纳X珍贵闪光卡。此外还有一张不能不提的特殊卡片——信长的的黑色雷库萨，卡片所采用的图案是织田信长的异色雷库萨形象，而且该卡片是作为预约特典出现，今后也不会在其他卡片套装中另外发售，因此收藏价值极高。



作为卡片的系扩充包，这一系列最大大的意义，其实在于将龙系精灵首次加入到卡片游戏中，大大丰富了爱好者们的卡片对战。

让更多玩家加入到卡片游戏中来



虽然《口袋妖怪卡片游戏》玩者甚众，但对于广大有兴趣入坑的门外汉来说，在无人教授的情况下该如何起步还是比较难。为此，官方从4月开始，在日本的各大口袋妖怪中心等店铺将开设了多个“口袋妖怪卡片游戏教室”，来为初次接触口袋卡片的玩家提供相关知识的教程和讲解，参加的玩家除了学习之外，还能得

到皮卡丘或雷丘的限定卡片作为赠品。

之前发售的新手向的“《BW》系列”入门套装，也在4月20日发售了“全国图鉴版”，包含有30张一组的对战卡组3套，收录的精灵当然也包括伊宿及伊宿图鉴外，并附带了卡片硬币、对战桌布、入门指导DVD等，更方便有兴趣的玩家投入到卡片对战中来。

而7月26日，小学馆负责发行的《口袋妖怪卡片游戏BW 规则手册 全国图鉴版》也在日本发售，来让新玩家更好地了解口袋卡片游戏的规则和技巧。并特别附带了一张皮卡丘主题的特殊闪光卡片，由于有这张只有买书才能得到的限定卡片，不少老手也买了这个规则手册了呢。

剧场版相关卡片



《口袋妖怪卡片游戏》与电子游戏和动画的互动相当高。在剧场版公布了凯路迪欧加入的消息后，“《BW》系列”的新卡组《对战强化卡组30张 凯利迪欧》便抢先上市，幻兽凯路迪欧作为闪光卡在这套卡组中登场，可谓是在游戏和电影之前率先与玩家见面。到7月，购买《新手套装 全国图鉴版》、《新手套装+》、《对战强化卡组30 凯路迪欧》或者任意一弹的扩充包，还能免费获得带有口袋妖怪中心LOGO的特殊凯路迪欧原创卡片。而在指定店铺购买口袋相关商品满1000日元，还能获得凯路迪欧闪光原创卡以及相同图案的垫板。由于剧场版的造势，凯路迪欧的卡片一下就成为了大热门。除了凯路迪欧，在7月28日～7月29日期间在麦当劳连锁店购买“欢乐儿童餐”也会获得一张梅萝爱塔的原创闪光卡片。



此外，第6弹的扩充包《冰结电击》和《冰冷闪光》也在7月发售了，这次的扩充包收录的主要精灵就是在新作《黑2·白2》中和2012剧场版中都会出现的白丘雷姆和黑丘雷姆以及它们的EX卡。

《黑2·白2》相关卡片



卡片游戏与剧场版关系密切，与电子游戏更是紧密相联，除了以上说的《冰结电击》和《冰冷闪光》，在《口袋妖怪 黑2·白2》发售后的9月14日，“《BW》系列”第7弹扩充包《等离子旋风》在日本率先上市，主题自然是等离子团，收录了众多带有等离子团标志的卡片，还有比克提尼EX、急冻鸟EX、科巴鲁昂EX和露琪亚EX这四张EX卡。并举办了相关的促销活动。

而10月19日起，《对战强化卡组60 黑色丘雷姆EX·白色丘雷姆EX》也在日本发

售，这两套卡牌为精选的60张强力卡片，同样有黑丘雷姆EX”、白丘雷姆EX、闪电鸟EX、火焰鸟EX这些特别的EX卡。

第8弹扩充包《螺旋之力》与《雷电之指》于12月14日发售，这两款扩充包以迪奥希斯和波尔托罗斯为主题，而且也收录有它们的EX卡片，这些新卡组，无疑可以将原有的战术扩展至更加宽广。11月下旬开始的“1000张卡片大抽奖”活动中，自然也把抽奖范围扩大到了以上的卡组中来。



主机篇

这两年随着游戏软件、音乐软件出现在APP和安卓平台，有关《口袋妖怪》登陆智能手机的传闻也再度泛起。但话说回来，那些也只是软件而已，对于《口袋妖怪》这样级别的重要品牌，基本上是要和任天堂共荣共辱的。起码在任天堂还在做游戏硬件的时候，真正意义上的《口袋》游戏还是只能在任天堂的机器上玩到，这部分来回顾任天堂在2012年发售的两款游戏机。

3DS LL



2012年7月28日，3DS的新型号主机3DS LL发售，售价为18900日元。比起初版，最大的变化在于屏幕扩大了差不多一倍，但可不要小瞧了这一变化——大屏幕支持下，初版3DS一些不易发现的细节也可以感受得清清楚楚，加上大屏幕带来的大魄力，使得不少老游戏玩起来都相当有新意，这在笔者玩《超级口袋妖怪大乱斗》时尤为明显。

说起来在以往任天堂掌机的新机型中，有三次最成功的改进，分别是改良了外形的GBA SP、改良了屏幕的NDSL以及增大了一倍屏幕的NDSi LL。这次3DS新型号的改变，甚至有些一次到位的感觉，当然，对于刚刚发售一年多的3DS而言，仅仅在3DS LL后便不再出新版是不现实的。而由于和初版面向用户有所差异，因此3DS LL也没有完全取代初版3DS，两者一直是处于平分秋色的状态。

而在3DS LL发售后，Pokemon便推出了皮卡丘限定版的3DS LL，购买方式为提前预约全额付款，在日本的7家口袋妖怪中心发售，而且每人限购一台，所以在限定版主机发售后，价格便被炒了起来，



即便在普通3DS LL在国内卖到1500元上下时，这个限定版仍然维持着3000多元的高价位。

而在皮卡丘3DS LL之后，官方又将推出一款口袋妖怪中心原创的喷火龙限定版3DS LL，和皮卡丘版的可爱色调不同，喷火龙版的底色为黑色，主机正反两面都印有帅气的金色喷火龙图案。虽然机器看起来很酷，但这个主机比皮卡丘限定版的入手方式还要发麻烦——首先是在11月进行登记领取兑奖券，然后进行抽奖，接下来才能买这个限定3DS LL。



Wii U



作为家用机，Wii虽然坚挺着标清分辨率，但依靠体感异质游戏还是风光地夺回了被对手索尼抢走了足足两个世代的家用机霸主宝座。然而近两年，Wii的主机市场已然进入了饱和状态，而任天堂新的家用机Wii U便也于2012年11月18日发售了美版，之后11月30日发售了欧版、12月8日发售了日版。

比起前代，Wii U最大的进化便是终于进入了高清时代，虽说来得有些晚，但毕竟高清电视这个客厅一霸想要再继续进化到4K分辨率也受到诸如客厅面积这种难以改变的客观因素的影响。因此在下个家用机世代，主机的性能都将在于如何在高清器材上如何更好地利用1080P的效果以及如何将画面帧数做得更稳定更流畅，而非继续将最大分辨率支持到4K，目前公布的PS4已经应了笔者的预见，而Xbox 360后续主机则还未明了。不管怎么说，这个高清来得还不算太晚，即便和同世代的对手再有差距也不会如前个世代那么大。但异质游戏的吸引力显然已经不如当年，在笔者完稿前的日本最新周销量统计中，Wii U的周销量已经跌破1万，在北美和欧洲的成绩也不尽人意，远低于任天堂方面的预期——就如当初的3DS一样。

造成这个销量的重要原因，缺游戏是首要因素，强调新玩法的《任天堂大陆》显然没有达到《Wii Sports》那代游戏的成绩，而第一方传统大作又没跟上，究竟是战略需要还是开发游戏遭遇瓶颈，笔者这个局外人自然是无从得知。也只能观望接下来的一年中，Wii U到底会成为第二个3DS，还是成为第二个NGC。



▲开发中的《口袋妖怪大乱斗U》。

不过对于我等口袋玩家来说，Wii U的发售带来的一个最大期盼，就是制作高清的《口袋妖怪》成为了可能，而诞生自家用机平台的、强调爽快的动作游戏“《口袋妖怪大乱斗》系列”的最新作，也已确定为在Wii U上推出。

大赛篇

对战是《口袋妖怪》四大成功要素之一，把自己培养的精灵与他人一较高下，胜者自不必说，败者也可以通过学习新的战术来提升自己。而正统游戏中的对战，在卡片游戏中自然也处于非常重要的地位。这里由于篇幅限制，我们就只回顾和游戏、卡片相关的这些对战相关的一些赛事，诸如邮戳收集拉力赛、寻宝大赛这些就不在这里回顾了。

2012年口袋妖怪世界锦标赛

“口袋妖怪世界锦标赛”是Pokemon官方举办的一年一度的面向世界范围的大赛，分为卡片大赛和游戏大赛两部分。其中日本地区直接从“口袋妖怪卡片游戏对战嘉年华 2012年春季赛”和“口袋妖怪全球连接 日本杯2012年春季赛”的优秀选手中分别选出卡片和游戏的优胜者，而与以往最大的不同，就是游戏上的选拔改为了网络Wi-Fi对战的方式来进行。

“全球连接 日本杯2012年春季赛”于4月25日～5月1日期间接受网络报名，前5万名报名选手获得参赛资格，正式比赛于5月2日～5月6日期间展开，之后胜出者便继续参加6月10日举办的“日本代表决定大赛”，除了激烈的战斗，官方还通过NICO视频网站向玩家们直播赛事过程。

8月10日～8月12日，包括之前日本代表决定大赛的胜出者们在内，世界各地赛区的胜出者们都聚集到夏威夷，在这里进行较量。大赛共分为游戏大会的少年组、年长组、大师组，以及卡片大会的少年组、年长组、大师组，共两大类别，六项赛事，每项赛事决出了冠、亚、季军各三名。

▼夏威夷决赛现场



“科巴鲁昂·吊灯鬼杯”街机挑战赛

比起正统作品，筐体街机游戏《口袋妖怪 Tretta》更加注重对战，而在8月下旬，也就是2012口袋妖怪世界锦标赛闭目几天后，Takara Tomy便在日本范围内举行了“科巴鲁昂·吊灯鬼杯”挑战赛，游戏自然是《口袋妖怪 Tretta》，对战时玩家们用收集的圆牌组队作战，获胜的玩家们都获得一枚作为奖品的科巴鲁昂或吊灯鬼的圆牌。



全明星杯Wi-Fi对战大赛

正统作品的赛事方面，除了2012口袋妖怪世界锦标赛，在9月14日～9月23日期间，官方还举行了“口袋妖怪全明星杯Wi-Fi对战大赛”，大赛同世界锦标赛一样分成少年组、年长组和大师组三个等级。而和规则众多的世界大赛相关赛事不同，首先是精灵只能用伊宿地区的精灵，但诸

如比克提尼、凯路迪欧、梅萝爱塔、盖努塞克特等幻兽也可以上场。而参加比赛的玩家除了胜出者可获得相应的奖品外，参赛者也都会获得61号树果作为参赛礼品。

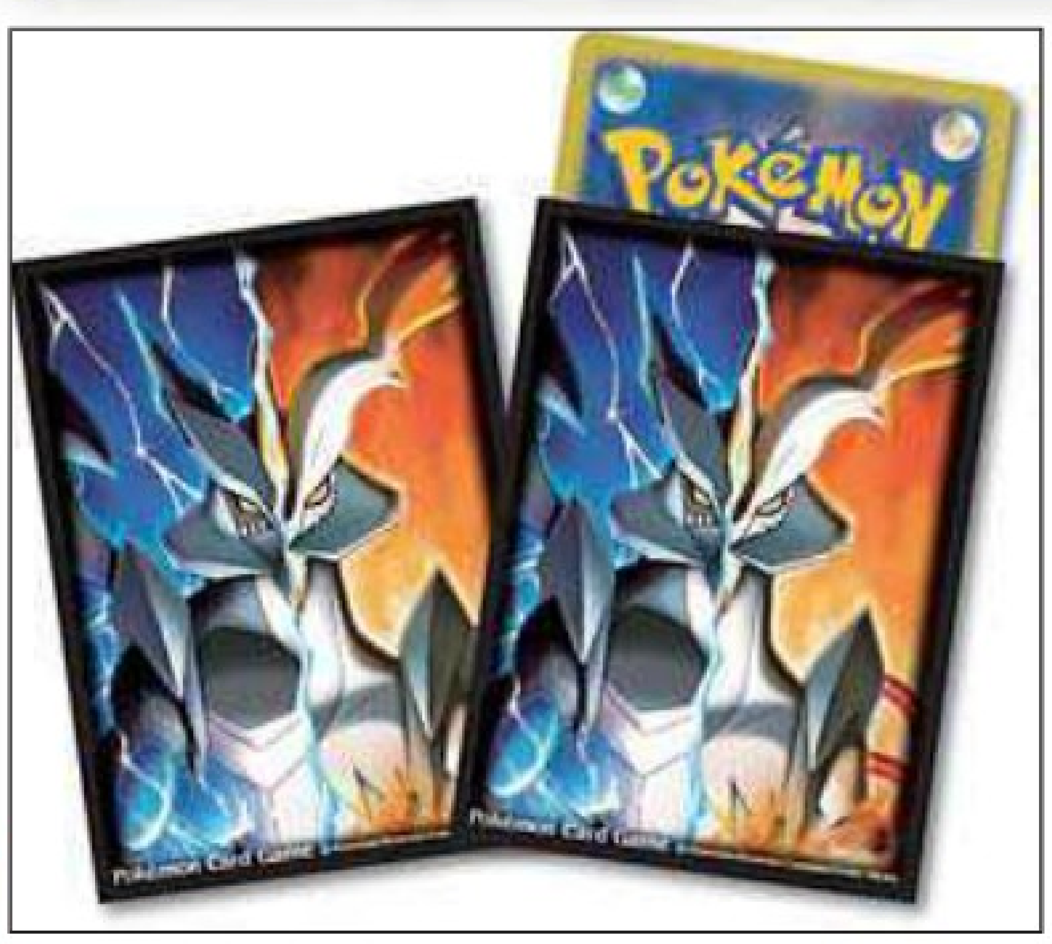


“口袋妖怪中心杯”Wi-Fi对战赛

Wi-Fi让所有的口袋玩家们天涯若比邻，游戏的交换和对战不再受到空间的限制，而随同第五代《口袋妖怪》开放的PGL平台更实现了组织世界各地的玩家进行对战比赛的可能，在11月2日～11月4日期间，口袋妖怪官方通过PGL再次举办了“口袋妖怪中心杯”网络对战大赛。这次赛事采用Wi-Fi单人赛形式，奖品包括白丘雷姆、黑丘雷姆绒毛玩偶等众多的实物奖品。



卡片游戏对战嘉年华2012秋季赛



11月4日～11月24日期间，日本各地举办了三场名为“口袋妖怪卡片游戏对战嘉年华2012 秋季赛”的大型官方卡片比赛，其中11月4日在札幌，11月17日在大阪，11月23日～11月24日在东京。

“伊布杯”网络对战大赛

12月7日～12月9日，口袋妖怪官方通过PGL举办了一场非常特殊的网络对战大赛——伊布杯。这场比赛的特殊性就在名字中得以体现，即只能选伊布家族。参赛游戏限定为日版《口袋妖怪 黑2·白2》，战斗方式为轮转，参加比赛的奖品为梦世界中伊布及其进化形态的玩偶。



“圣诞节杯”Wi-Fi对战赛

为了迎接2012年圣诞节的到来，在12月21日～12月24日期间，口袋妖怪官方举办了“圣诞节杯”Wi-Fi网络对战大赛，本次比赛的对战游戏指定为《口袋妖怪 黑2·白2》，前5万名报名者拥有参赛资格。比赛分为“小学生以下”和“中学生以上”两个等级进行，比赛规则为双打，最终的赛事排名在2013年的1月8日公布。而除了胜出者的奖品，该比赛的所有参赛者也都在能游戏中获得赤迦果作为礼物。



其他篇

这部分收录的是和国内玩家有不小关系或相当具有话题性的要闻、但又无法归类于以上任何七大类中，就统统给塞在这里了，不过也都是精挑细选的要闻哦。

新版《口袋妖怪对战棋》上市



《口袋妖怪对战棋》是Pokemon官方在2011年末一种二人对战的棋类桌游，规则简单易懂，而玩得精通却也需要好好动一番脑子。2012年5月18日，《口袋妖怪对战棋》又推出了新的红色包装版本，规则和以往相同，但棋子上的图案更新为凤凰、露琪亚、皮卡丘等伊宿图鉴以外的口袋妖怪们。

其实，即便不买实体版，官方网站上也可以在线玩，只不过变成了与电脑对弈，变数自然不如与人对战来得大了。而在55辑中，我们还刊载有该桌游的详细介绍。

"皮卡丘儿童节活力派对"登陆上海

5月18日～6月1日期间，在上海的梅龙镇伊势丹商场内举办了口袋妖怪的官方活动——"皮卡丘儿童节活力派对"，活动现场有许多从日本口袋妖怪中心运来的原装周边商品，并且在活动期间的周末举办皮卡丘主题活动日，皮卡丘也会在现场与大家握手合影。另外，在活动期间购买商品的顾客可还能得一个"皮丘遮阳纸帽"作为礼物，而如果购入商品满人民币300元的话，更能体验口袋妖怪的趣味游戏。虽说这次活动的规模不大，但对于国内却是一个很难得的开始，55辑我们有关于此次活动的特别报道《上海皮卡丘主题活动日记行》，有兴趣的玩家不妨回顾翻越下。



口袋妖怪剧场版15周年演唱会

2012年是口袋妖怪剧场版上映15周年，为了纪念15周年的到来，口袋妖怪官方于8月16日举办了名为"Pikachu The Live 2012"的演唱会，林明日香、小林幸子、松本梨香、中川翔子等历年来为口袋妖怪剧场版演唱过主题曲的歌手们会聚一堂，用歌声来演绎口袋剧场版所走过的这辉煌的15年！



日本亚玛逊购物网站的口袋妖怪专场

日本最大的在线购物商场日本亚玛逊，让很多日本人体验到了足不出户的网络时代的购物方便。而Pokemon在2012年，也联合亚马逊推出了口袋妖怪主题网络商店“Pokemon Store”，并从10月26日开始正式运营。

网络商店除了会整合过去在亚玛逊商场内已经上架的各种口袋游戏、玩具、书籍等商品外，今后也将推出更多全新的周边供网上购物者们选购。网店的开设无疑大大方便了玩家们，以往买口袋相关物品只能前往口袋中心实体店，如今在网络商店上交易，方便的可不是一点半点。



口袋正版玩具登陆淘宝天猫商城

如果说Pokemon在日本亚马逊上开网店对我们国内玩家还有点隔岸观火的感觉，那么12月上旬由Takara Tomy中国分部在淘宝天猫商城开设的官方网店“Takara Tomy多美官方旗舰店”可就与国内的我们息息相关了，因为这是官方授权的正版玩具在国内的正式上市。玩家们进入网店首页并输入国内译名“精灵宝可梦”，然后就去选购自己喜欢的正版口袋周边吧！



好了，关于2012年的回顾盘点，我们就说这些了。2012年，《口袋妖怪》正统系列在NDS平台最后一次爆发，到2013年便随着第六世代的来临而全面移师到新平台3DS上；另一方面，Wii U的高清《口袋妖怪大乱斗》到底会带来怎样的体验也相当让人期待。动画方面，第二季的《N之章》已经开始，小智与银河团也将在进入第六代之前做一个了断；剧场版则继续承担承上启下的重任，一方面第五代最后的幻兽盖努塞克特担纲，另一方面人气神兽超梦和新的伊布进化形态也都将在剧场版及短片中登场。而随着第六世代的到来，筐体街机圆牌游戏、卡片游戏、毛绒玩偶等方面都会大量增加新产品。而回顾2012年，更让人高兴的是《口袋妖怪》在中国大陆向前走出了并不算容易的两步；而2013年，也祝《口袋妖怪》的正品行货距离国内玩家能更近一步！

神速のゲノセクト ミュウツー覚醒

按照以往的惯例，标题在2013年也终于有了着落，标题为《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》。起码从标题里我们可以看出——第一世代的克隆精灵超梦，又回来了！ 文/马修

2013剧场版跟踪报道（2）

盖努塞克特VS超梦

红色盖努塞克特可以说是2013年剧场版带给观众们的第一个猛料，而接下来的猛料竟然是初代至今都维持着高人气的超梦！不知道两大神兽会在影片中有什么样的精彩战斗呢？下面是官方给出的资料。

盖努塞克特



类型：古生代口袋妖怪
属性：虫+钢
特性：下载
身高：1.5m
体重：82.5kg

三亿年前的最强猎手、如今被等离子团进行改造，于是背上有了可以通过插上不同磁盘而发射不同属性的炮台。而在其高速移动时，还会变身为高速飞行状态。而这个红色的盖努塞克特，其实就是异色、也就是俗话说的闪光精灵。

超梦



类型：遗传基因口袋妖怪
属性：超能
特性：压力
身高：2.0m
体重：122.0kg

用梦幻的遗传因子改造克隆出的强大口袋妖怪，战斗能力极高。而在本片中，始终未能真正走出迷茫的超梦，是否能真正地觉醒起来？让我们拭目以待！



▲插上四种磁带的盖努塞克特。

短片：伊布新形态加入！

ピカチュウとイーブイ☆フレンズ

这个是率先在《口袋妖怪 X・Y》上公布的小萌物——ニンフィア，一起来期待它和伊布、皮卡丘以及众多伊布家族的兄弟姐妹们，在短片中为大家卖萌吧！



イーブイ



ニンフィア

www.dooland.com

文/马修

RPG	角色扮演·收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスターX·Y		
Pokemon/Gemefreak	日/美/欧/澳版	预定2013年10月
人数未定	价格未定	对应周边未定

在首次公布《口袋妖怪 X·Y》的大量消息后，官方便没有什么消息放出，反倒是传言大把，不过该来的总归会来，所以小编这里也坐得住，等官方确认了情报再报道不迟，于是，现在关于《X·Y》的新消息只剩下了一个。不过作为《口袋妖怪》专门志，再少的消息我们也要跟踪到，为各位读者朋友们报导出来！

伊布新形态

拥有众多分支进化的伊布，在二、四代作品中都增加了新形态，而到了六代的本作，伊布也不出意外地有了新形态，我们来看看是什么呢？

属性：？？？

类型：？？？

身高：1.0m

体重：23.5kg





▶ニンフィア出现了！为什么看着像是野生的出现了……



▶泡泡蛙对ニンフィア。



▼把两个精灵换个角度，也看看ニンフィア的背影。

从已经公布的资料看，这个伊布家族的新成员，其身高和水精灵、月精灵、叶精灵一致，在伊布家族中1米便是身高的最高数值，然而体重却比以往的任何一个进化形态都轻，首先体重上排除了岩、钢、地这些出重家伙的属性，而“以貌取人”的话也可以把鬼系和龙系排除掉，于是剩下了。而接下来剩下的最有可能的三个属性便是格斗系、飞行系和虫系了。

四个技能

目前官方公布了ニンフィア的四个技能，由于《X・Y》的战斗画面进化得天翻地覆，所以仅仅从技能画面上看，还是不大容易看出属性……总之，先看看吧。



▲将从周身发射出的力量聚集后打出的波动攻击，不过它的表情看起来像是意念发动……



▲发出一张彩色的圆盘，打到对方身上后散成五颜六色的效果。



▶额头上集起彩色的光线，不过没有下文，看样子像变化类技能。





▲用众多的星星攻击对手，应该是经典的必中技流星吧。

新的形态到底是什么属性呢？

伊布	普通系	冰精灵	冰系
雷精灵	电系	光精灵	超能系
火精灵	火系	水精灵	水系
月精灵	恶系	ニンフィア	？？系
叶精灵	草系		





ACT	动作・大乱斗	3DS
口袋妖怪大乱斗 U		
ポケモンスクランブル U		
Pokemon/Ambrella	日版	预定 2013 年春
人数未定	价格未定	对应周边未定

《口袋妖怪》虽然诞生在掌机平台，但在家用机上亦留下了众多的足迹，其中不乏《口袋妖怪运动场》、《口袋妖怪XD》等众多的高素质作品，在Wii平台上更是打造了诸多新的《口袋》衍生作品。而诞生在Wii上的“《口袋妖怪大乱斗》系列”在3DS版新作热卖之后，再出新作，不过这次已是回师家用机平台了……

文 / 马修

高清口袋妖怪，来了！

Wii U是款最大分辨率支持到1080P的家用机，也就是我们常说的高清游戏机，而《口袋妖怪》推出Wii U版，结合游戏画面来看，我们可以说：高清《口袋妖怪》，来了！而系列一贯的超可爱玩偶造型以及激烈爽快的战斗，也都在本作中得以继承并发扬。



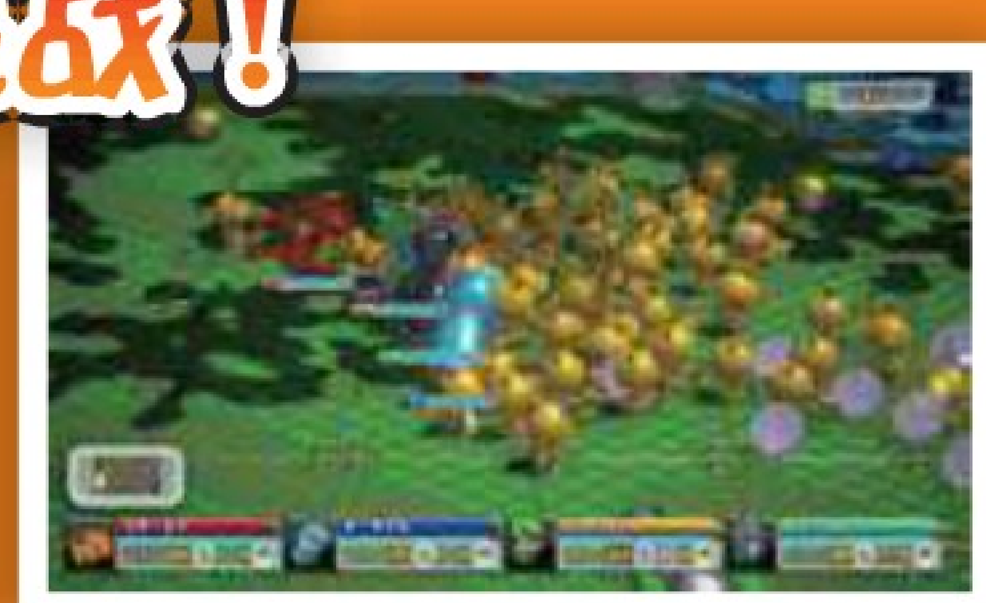


▲发条小精灵，出击！

100只精灵的大混战！







有高分辨率的支持加上高清电视本身的大屏幕，本作可以实现的同屏精灵数自然也就比Wii版和3DS版增加了很多，目前官方宣传的是可以达到100只精灵同屏的

大作战。其实对于《无双》类游戏来说，同屏100人并不是什么大不了的——不过《口袋大乱斗》可不是“口袋版无双”，各种敌人的远程中程近程突进……无所不用其极，当然Wii U上应该不至于屏幕内的敌人全体动员打过来。总之，这热热闹闹的百精灵大混战，还是很让人期待的。

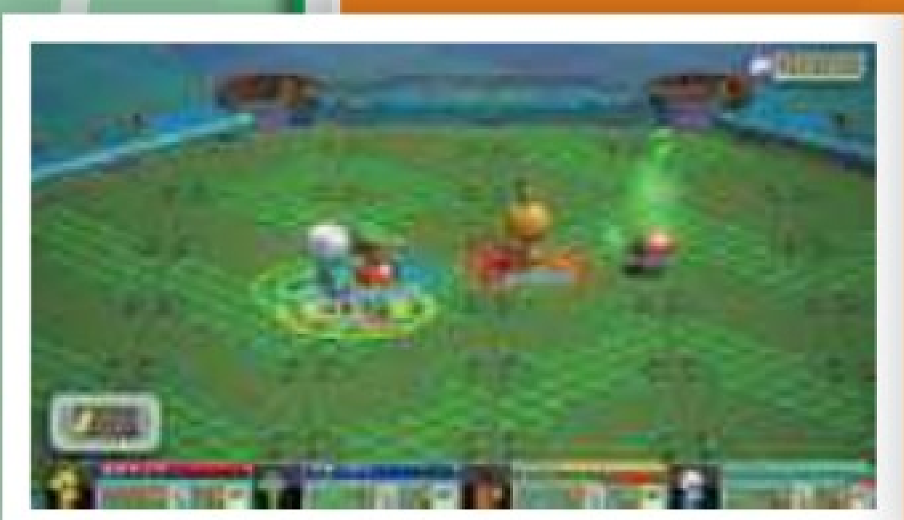
649种精灵大集合！




▲ 649 种精灵全勤，为了达成全精灵收集，加油吧！

嗯，我知道会有很多人和马修我一样，玩《超级口袋妖怪大乱斗》玩得超级爽，以至于爽得没留意游戏中到底登场了多少精灵……关于已经发售的前两作这里就不多费口舌了，本作中，真正地实现了649种精灵全部登场！从各代的路边精灵，到阿尔修斯、超梦、丘雷姆这些大神，想要收集齐可真的需要好久好久，另一方面也说明：对于喜欢收集精灵的玩家们来说，这作超级耐玩！（马修我私底下吐槽下：我的《超级口袋妖怪大乱斗》还坑着呢。）只希望大BOSS级的神兽们不要总是随机出现就好……

在战斗中收服同伴




▲打倒精灵后，那些变成胶囊的就可以收服到我方了。



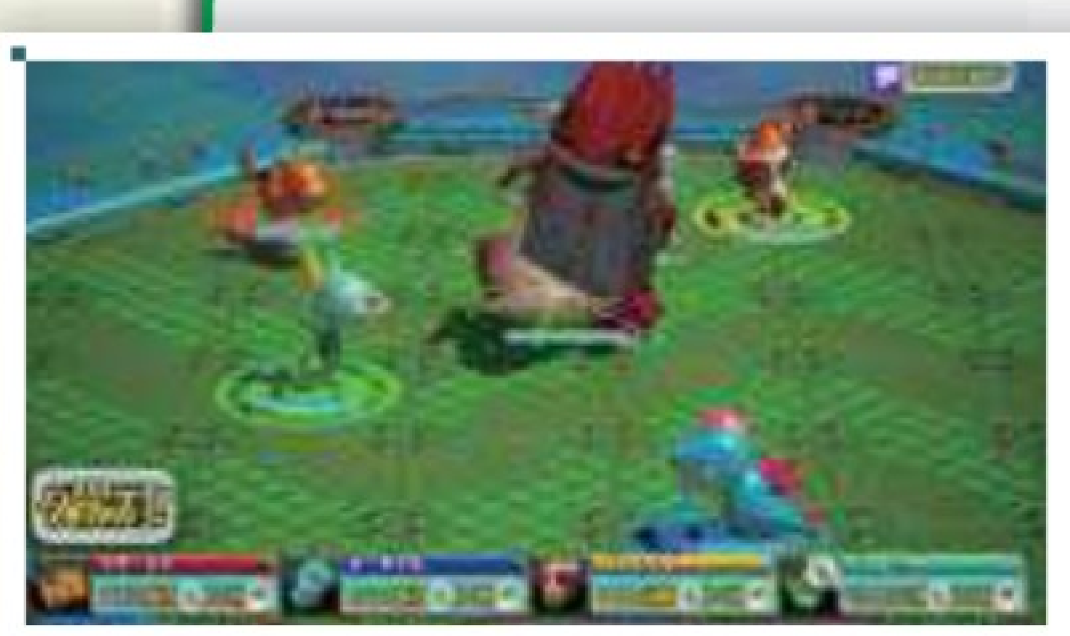

▲去打倒更多精灵，来收服更多的同伴吧！

这个是系列的传统了，在战斗中，一些敌人被打飞后会变成小玩偶躺在地上，得到小玩偶过关后便可以决定是否留作其作为自己队伍中的精灵。而本作和以往作品惟一的不同，在于敌人被打倒可以收服时变成的是胶囊——就是扭蛋外边的那个壳子。还记得《口袋妖怪》早年因为版权问题弃用的最早的名字“胶囊妖怪”吗？嗯，“胶囊妖怪”这次真回来了……XDDD

多人同乐的乐趣



说起来任天堂的家用机一直都非常注重多人同乐，本作也不例外。游戏最大支持4人联机，一起合力打倒强大的大BOSS，比比看谁先把BOSS干掉，以及谁抢的战利品多……总之，大家一起玩乐趣可是成倍地翻番的。




社长频道之《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》访谈

“社长频道”是任天堂官方网页下的一个特殊平台，由任天堂社长岩田聪作为采访人，对本社及相关游戏公司的开发、背景等进行访问，以挖掘更多制作过程中的种种趣话。本次社长频道就为大家带来关于最近发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的一段访谈，就让我们一起看一下吧。

访谈人物简介



Spike chunsoft公司第二开发小组，第一策划开发负责人。参与制作《口袋妖怪 青之救助队》、《口袋妖怪 红之救助队》等多款“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”

Spike chunsoft公司执行役员，负责第二、第三开发小组，参与制作过“《风来之西林》系列”多款作品；包括《特鲁尼克大冒险 不可思议迷宫》在内的多款“《不可思议迷宫》系列”。

口袋妖怪公司（The Pokemon Comoany）社长。1957年出生1995年创立株式会社クリ–チャ–ズ。之后创造了口袋妖怪世界原点的《口袋妖怪 红·绿》，在世界范围内掀起口袋热潮，1998年创立口袋妖怪中心株式会社（现口袋妖怪公司）担任社长，目前参与“《口袋妖怪》系列”多款游戏、动漫、电影的制作。

不可意思的组合

岩田： 今天我们请到了口袋妖怪公司的石原先生和Spike chunsoft公司的长田先生、富江先生。就《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》这一作品的诞生过程进行采访。

岩田： 口袋妖怪公司的石原先生已经好几次出现在我们的“社长频道”了，就不用重新自我介绍了（笑）。长田先生是参加过迄今为止所有“《特鲁尼克大冒险 不可思议迷宫》系列”、“《风来之西林》系列”等等“《不可思议迷宫》系列”作品制作的人。这一次负责哪方面的工作呢?



长田： 这一次也是担当

游戏全体的企划和导演工作.

岩田： 富江先生是负责哪部分的呢?

富江： 我之前是参与"《风来之西林》系列"的脚本和绘图工作，这一次主要负责脚本部分。



岩田： 那么大家今天请多多关照了。首先这是"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"首次在"社长频道"登场，想从"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"是怎么诞生的这个问题开始问起。那么请石原先生先讲讲吧。

石原： 好的，说起来话长呢，那么是往长里说还简短地说一下呢？（笑）



岩田： 不好意思，请麻烦长话短说吧。因为这一次的主题是介绍新作哦（笑）。

石原： 明白了（笑）。实际上我和Spike chunsoft是从FC的《俄罗斯方块2+炸弹俄罗斯方块》开始一起工作的，开始《口袋妖怪不可思议的迷宫》的主要契机是，我玩了《特鲁尼克大冒险》之后对其质量的优秀和深度感到震惊。说起来《不可思议迷宫》总被说是一款Rogue（*1）风格的游戏，也就是过去的迷宫RPG呢。

> 注1 《Rogue》是1981年由UNIXO S开发的迷宫探索式RPG，和其流程类似的游戏都被称为Rogue风格。

岩田： 说的没错，Rogue风格游戏就是迷宫探索式RPG，根据挑战日期的不同地图会发生变化，地形、道具、怪物的出现也会发生改变。因为有这样有深度的设定，不管玩多少次都不会觉得厌烦。将这种有趣的地方充分浓缩，制成谁都能玩的游戏这就是《特鲁尼克大冒险 不可思议迷宫》。

石原： 虽然当时的宣传口号是有些夸张的"能玩1000次的游戏"，但我真的玩了1000次。之后制作《口袋妖怪》时想到"什么时候'《不可思议迷宫》系列'能够和口袋妖怪相结合制作出游戏来啊"就这样《口袋妖怪不可思议的迷宫》诞生了。

岩田： 那个时候开始搭档就是长田和富江么?

石原： 是这样的，从第一弹开始，写出"那一天成为口袋妖怪！"这样的故事的正是富江先生。

岩田： 长田先生也经历了Rogue风格游戏成为"《不可思议迷宫》系列"的这个过程吧？最初不知道家用机游戏的玩家们是否能够接受，而不断进行了挑战的是吗?

长田： 是的，当时主流都是勇者斗恶龙式的RPG，Rogue风格游戏一般不为人所知。当时确实冒险赌了一次呢。玩了几小时甚至几十小时的游戏也有可能一口气什么都失去，回归原点。但是开发的工作人员基本上都认为"这个绝对很有趣"而以这个为开端开始了制作。

岩田： 确实这个玩法就好像有着"心之修行"这样的要素呢。游戏的构造虽然很有趣，但是偶尔也会因为太严苛而令人非常想哭。但是有着想把这样有趣的一面向更多的人扩散的强烈动机吧?

长田：是这样的，发售之后发现玩家比想象中的还能接受，稍稍松了一口气。

岩田：但是“《不可思议迷宫》系列”能走上《口袋妖怪》这条路又是一个巨大的挑战。《口袋妖怪》也好《不可思议迷宫》也好，两者决不能妥协的做法有许许多多，怎么才能从中折中达成妥协的呢？

长田：我最初听到要合作的时候也想着“能不能顺利进行啊……”

岩田：我最初听到的时候想的是“不可能！但是如果做成会很有趣”。说它们是“不可意思的组合”正是因为它们结合之后产生的破坏力和传播力非常的强大。最近的《口袋妖怪+信长之野望》（*2）也是一样的感觉。

注2 《口袋妖怪+信长之野望》是2012年3月发售的NDS游戏，由口袋妖怪公司和Koei Tecmo Games共同制作。

长田：是这样的。

岩田：但是因为没法保证顺利进行，只看危险的一面的话就会畏首畏尾。那么怎么超越自己的心理障碍，以及为什么会被玩家接受？对这两点是怎么想的？



长田：其一是富江写的脚本真的非常棒，能够非常流畅地将游戏的组成部分融合进去。另一方面就是口袋妖怪们持有的魅力能够通过点绘表现出来，我认为这样真的很棒。

岩田：富江先生是怎样面对这个难题写出脚本的？

富江：最根本的是想着“怎么才能展现出口袋妖怪的魅力”这一点。其实最初的脚本并不是“成为口袋妖怪”而是别的故事。但是石原先生看过之后说“其实我有一个这样的提案……”然后提出另一个提案……

岩田：也就是“成为口袋妖怪”吧？

富江：是的，那时石原先生决定“就从这里开始吧。”确实在思考“更像游戏的脚本”的时候，自己如果成为口袋妖怪的话更容易投入感情。

岩田：那么，石原先生之所以做出这样的选择的理由是什么呢？

石原：想让大家感受到“迄今为止没有体验过的玩法”，另外还想让大家感受到“最真实，最适合”《不可思议迷宫》的故事。《不可思议迷宫》的本质简单来说就是大家一起竞争突破迷宫的结果呢（笑）。

岩田：确实击败敌人是很值得自豪的一面啊（笑）。

石原：在这种充满“果断”感的迷宫RPG中加入富江先生的原创剧本。迷宫成为为了体会全新的口袋妖怪世界故事的而加入的装置。由此实现了我最想制作的“想在广阔的游戏世界中生活”的感觉的作品，这个作品就是系列第一作。

让系统成为故事



岩田：想问一下富江先生“好像和自己战斗”的迷宫RPG的脚本是怎样写成的呢？

富江：迷宫RPG是如果擅长的人一下就能突破迷宫的游戏，因此想要拿脚本吸引他



们是非常困难的。我记得特别是最初的《风来之西林》创作得非常辛苦。

岩田： 因为玩的人不同，因此不能把玩家有一定经验的作为制作的前提呢。

富江： 是的，但是我认为《不可思议迷宫》系统自身就是一个故事。

岩田： 这是什么意思？

富江： 例如在普通的RPG中不到最后都得不到最强的武器。但是在《不可思议迷宫》中因为每次进入地图和道具都是随机的，也有可能在初期就一下获得最强武器。在这个瞬间就开始了和平常不同的故事。

岩田： 可以潜入到迷宫深处了呢。

富江： 是的，也就是说冒险故事的不同是由道具而产生的。因此在脚本方面需要注意不破坏这一点。

岩田： “添加随机决定的故事的脚本”这和普通的游戏完全不同啊，最初的《口袋妖怪不可思议的迷宫》诞生之后长田先生感觉怎么样？

长田： 口袋妖怪的粉丝们也接受了游戏这一点让我大吃一惊。当然这有一部分原因是脚本和角色魅力起到的作用，但是毕竟游戏自身比普通的RPG还要难一些。

岩田： 甚至诞生了“西林玩家”（*3）这样的单词，可见了解迷宫RPG的趣味的人数突然增加了呢。石原先生一定也觉得“总算做到了想做的游戏”了吧？

注3 喜欢持续挑战“《风来之西林》系列”的爱好者。

石原： 是这样的，《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》两者的玩家都觉得有趣的话这就是制作这款合作作品的意义。

岩田： 那之后在NDS推出了《时》、《暗》、《空》三部作品，是出于什么样的考虑？

长田： 因为新的口袋妖怪增加了，脚本也想更具故事性，因此第一作在GBA制作之后，第二作转换到NDS平台制作。

石原： 少少作一些补足，第一作刚好是GBA向NDS过渡的时期，因此在GBA版本的基础上制作了NDS版的《青》。而第二作开始是完全在NDS平台制作的，活用了NDS的机能。

岩田： 那么这一次的硬件变成了3DS，长田先生决定在哪里作出努力呢？

长田： 总之我想先“使用全部3DS的机能”。而且这一次使用了“超现实的”AR功能（*4），需要用AR搜寻“伟大之门”，也在寻宝的迷你游戏中用到了陀螺仪。

注4 Augmented Reality，扩张现实，使游戏和现实影像重合的技术。



岩田： 通信方面有什么创新么？

长田： 大家能够进行对战或协力游戏，例如可以利用《不可思议迷宫》的战斗规则协力击倒巨大的BOSS。

岩田： 这和一个人玩的话完全不同，非常有趣啊。另一方面随着系列作品的不断推出，为了不让玩家感到重复，挑战也是必须的。从脚本家的观点来看，富江先生是怎么考虑的？

富江：“哪里该改变，哪里该留下？”这是个问题。首先，主人公和搭档的友情这一部分属于“王道”内容并没有改变。但是……要保持王道也是非常难的。

岩田：那是为什么呢？

富江：“王道故事”的话就是“很容易理解的故事”。非常直截了当，有正义、邪恶、世界危机以及拯救一切的英雄出现，并拯救了世界……这样的流程。

岩田：确实是直截了当呢（笑）。这样的话怎么才能把故事说得不直截了当变得非常难了啊。

富江：是的，“让大家无法预测展开”之类的，让故事感觉“也许真的存在吧”这是非常重要的一点。有着固定套路的故事想要变得有趣是非常难的。但是我认为王道的故事正因为有着固定的套路反而是最强的。因此“《口袋妖怪》系列”都一直在挑战王道的故事。

岩田：那么石原先生作为制作人提出了怎样的难题了吗？

石原：想要他们务必加入使用AR的玩法。

岩田：实现这一玩法的就是刚刚长田先生说的“伟大之门”吧？



石原：是的，像《口袋妖怪AR搜寻者》和《口袋妖怪立体图鉴BW》那样这一次也想制作利用AR读取某些东西而改变迷宫的性质这样的设定。例如这边的某个圆孔竟然成为迷宫的入口了呢，而那边的那个圆孔里的敌人超强哦！我当时想着这样的玩法能不能实现呢？

岩田：这个构想在成为“伟大之门”之前做了很多次试验吧？

长田：最初看了各种各样的图案，研究着“是否设定为决定迷宫的难易度的关键呢？”这样的事情，试了三角形、四边形之类的，结果最终还是敲定了圆形。

岩田：实际上在拍摄圆形的时候，会生成怎样的迷宫呢？

长田：是根据拍摄的圆形的大小、颜色之类的情报决定的。诞生了结合颜色的印象迷宫，另外圆的大小是决定难易度的关键。

岩田：队伍中的各位都是怎么参与其中的？

长田：大家都拍摄了各种各样的圆形。我也画了许多圆，并拍摄它们（笑）。

岩田：孩子们肯定也会在各地寻找圆形，或者拍摄自己绘制的圆形吧。

长田：是的，请务必玩一下，我觉得肯定能感受到全新的刺激。

岩田：能够拍摄生活中的各种圆形，然后进入其中进行冒险、玩耍，现在的孩子比我们幸福啊。真想生在这样的时代啊（笑）。

最终版



岩田：说起来迄今为止的《口袋妖怪不可思议的迷宫》几乎都是2个版本同时发售的，但是本作只有1个版本，这个理由是什么？

石原：简单来说就是我觉得“1个版本已经足够”。尽情享受这一次的故事、寻找圆形物品并进行冒险、和大家一起协力游戏、利用邂逅通信进行游玩等等加入了各种各样的要素，因此我觉得作为“最终版”只发行1个版本更容易理解。



岩田：对于石原先生来说是不是有着“《口袋妖怪不思议迷宫》系列”的最终版诞生了的感觉啊？

石原：是的，我觉得最有味道的版本诞生了。即使游戏途中被故事困住了，也能从其他方向推进故事的前进。例如拍摄圆形的东西进入迷宫，在那里为本篇中的主角搜集道具，也许就会使故事的展开变得完全不同。

岩田：啊，原来如此。正因为在游戏过程中攻略迷宫变得非常困难，所以设计了许多捷径，能够让玩家稍微喘口气，也能诞生重新攻略迷宫的契机了呢。

石原：是这样的。

岩田：长田先生对于石原先生所说的诞生了“最终版”，这句话怎么看？

长田：我觉得有脚本非常厚重的原因，更多的是因为本作像是装着各种各样的要素的玩具箱，各种要素的浓密度非常高。

岩田：而且并不是单独堆积进去的，而是全部相互连接着。

长田：是的，这也是很重要的一点。根据玩的人前进的方式不同，游戏也会发生很大的改变，而让每个玩家用不同的前进方式，也能轻易游戏。这样的游戏方式正是最终版的感觉。

岩田：富江是怎么想的？

富江：我的话……对于我来说迄今为止的系列都是在拼命地书写，所以并没有觉得这一次就是最棒的，但是本作中特别意识到要让玩家想到“明天开始工作和学习也要加油！”以这个为目标而写了脚本。



岩田：也就是能让玩家鼓起干劲来的脚本？

富江：是的，希望大家能务必持玩到最后。

岩田：从本作开始是系列首次尝试DLC，石原先生是怎么考虑利用DLC能够创造的可能性的？

石原：对于我来说会希望《不可思议迷宫》是能够玩1000次的游戏。因此想要给还想再玩的人提供附加的东西“虽然是超高难度，要试试么？”一想到这个果然只能是DLC才能实现的。

岩田：能够让玩家更长时间地享受游戏的乐趣，也为想要挑战更难关卡的玩家，提供了普通版无法容纳的东西，扩展了可能性呢。

石原：是的，而且也能成为推进本篇的好帮手。

岩田：长田先生认为从玩家的视点对利用DLC增加迷宫这一系统怎么看？

长田：我认为这个非常行得通，例如假如游戏是一个一条直线走到底的设定，也可能会有太困难而暂时无法前进的状况，而如果能增加选择的话就能缓和那样的状况。

石原：另外，作为攻略的助手，还有邂逅救助这样的要素，作为救助队不只要解救口袋妖怪的世界，还能帮助迷宫内的玩家。

岩田：是使用邂逅通信救助其他玩家的系统吧？

石原：是的，过程虽然是到那个人倒下的地方并帮助他，但是因为邂逅通信，变得更加轻松了，拿着3DS到处走就能“不知不觉间帮了谁了吧”。

岩田：竟然是“不知不觉就进行了救助”了呢（笑）。虽然“和自己的战斗”是游戏的特征，但是对于负责系列的长田先生有没有在某些地方会想要对玩家友好一点呢？会不会有纠结的地方？

长田：这可真是非常困难的问题啊。和过去相比现在的《不可思议迷宫》更加简单。

岩田：甚至可以称以前的是“找虐”级别的超高难度。“想要品尝苦难”带着这样的感觉在进行游戏。西林玩家们也正是因这一点而感到自豪（笑）。

长田：是的（笑）。

岩田：其实不然，我觉得Chunsoft公司的本意是“让系统彻底的亲切”。这也是在制作《勇者斗恶龙》的时候我一直感到的。虽然系统和UI（*5）很容易上手，但是游戏对玩家来说却是毫不留情啊（笑）。



> 注4 User Interface，用户界面的简称。

长田：是呢……是这样没错（笑）。有的玩家觉得“难度就是游戏性”，也有玩家觉得“太难了玩不下去”，这个平衡很难把握。



岩田：我发现玩家对于游戏的容忍度是随着时代变化的。FC时代游戏的难度对于现在的玩家来说完全接受不了。

长田：确实，认为游戏的难度就是游戏性的玩家在渐渐减少。

岩田：也就是说“《口袋妖怪不思议迷宫》是个简单的游戏吗？”绝对不是这样的。虽然有着一张可爱的脸，但是如果小瞧它可是会遭殃的哦（笑）。那个平衡究竟是如何把握的，请务必在接下来的谈话中回答我。

随机

岩田：难易度的平衡是怎么设定的？

长田：首先先按照自己的想法试着做了，然后让工作人员进行试玩，看看他们玩的时候的氛围，听取大家的意见，对“这里稍微有点难了吧”的部分进行削减，对难度不够的部分进行补足，大概就是这样的感觉，每天都在反复进行。

岩田：原来是这样啊。果然并不是什么特



殊的魔法，而是不断观察周围的反应，反复看着试玩报告来把握这个度，进而重新制作的呢。

长田：是的，所以一开始我们就创造了能够立即修改的开发环境。

岩田：Rogue风格的游戏的构造有很大随机性。但是一想到“为什么有人会为了这样的游戏而拼命努力”果然是因为这样的游戏也很有趣吧。

长田：确实是这样的。

岩田：“为达到某个目标而努力超越难题！”创造许多能够引出这样心情的契机，尽力消除在挑战之外的压力，仔细地进行制作是吧？

长田：正因为是随机才有趣的游戏，有着期待和失望只有一纸之隔的绝妙平衡，这一点也非常重要。

富江：最初自己玩Rogue风格游戏的时候就感觉必须要发散思维。开始的时候不管重复进行几次都会被收拾掉，会觉得“怎么回事，这个游戏？”但是一旦开始较真儿，“既然你们这样了，我也换个想法继续努力！”，就会不可思议地顺畅进行下去了。

岩田：这是人和游戏的对话呢。

富江：是的，喜欢《Rogue》和《不思议迷宫》的玩家也是因为有了这样的想法吧。

岩田：这一点作为Rogue风格游戏的趣味性吸引了玩家，对于游戏来说非常重要呢。我觉得正因为石原先生对这个趣味性非常尊敬，才诞生了这个系列不是吗?

石原：我希望能有更多的玩家可以体会到迷宫RPG的趣味性，并且加入过去喜欢《Rogue》和《特鲁尼克》的玩家也想挑战的高难度迷宫，这一部分也希望能够受到大家期待。

岩田：那么最后对没有玩过“《口袋妖怪不思议迷宫》系列”的玩家推荐一下这个作品，长田先生先开始吧。

长田：好的，对于之前玩过的玩家来说，有许多3DS才能体验到的有趣要素，请务必体验一下进化过的《口袋妖怪不可思议的迷宫》的乐趣。而没有玩过前作的玩家们，请务必轻松尝试（笑）



岩田：我们创造了能够让初次接触的玩家也能轻松开始，让玩过前作的玩家能够体验到完全不同的作品。所以完全没有什么值得困扰的，一旦适应了，就能到达到更加有趣的地方，而这个游戏就是到达那个地方的入口。

长田：是的，游戏收录了有着丰富变化的玩法。因此大家能够稍微玩一下试试的话，就会发现新玩家也能流畅地玩下去。

岩田：是个能玩1000次的游戏啊。那么富江先生有什么要说的?

富江：从编剧的角度来看，玩过前作的玩



家肯定能发现和系列稍稍不同的地方，但是口袋妖怪们在故事中活跃的姿态是和过去比毫不逊色的，所以希望大家一定要享受游戏的乐趣。

岩田：大概能够看到口袋妖怪们和在正统游戏中完全不同的魅力吧。

富江：是的，首次尝试的玩家如果在哪里被困住了，也有各种各样的帮助方式，所以请不要放弃，继续加油，希望能玩到最后！和前作一样本作的音乐非常棒，请务必听着最后的歌曲，欣赏结局画面。

岩田：非常感谢。那么石原先生呢？



石原：开始的部分和过去的作品相同，老玩家们也许会觉得“又要拯救口袋妖怪的世界了？”（笑）但是3DS的表现力，和动画的说服力，以及脚本的故事性都能够让玩家体会到比以前有趣的地方。再加上富江先生设计的角色，能够发现口袋妖怪们令人意外的一面，请务必体验一下这个故事。例如这一次封面上的土龙，虽然乍一看非常的不起眼，但是却是在开始部分起主角作用哦（笑）。



岩田：为什么选了它呢富江先生？

富江：其实有很多的候补，但是因为那个孩子……太可爱了（笑）。

石原：（笑）。口袋妖怪们生活在和之前动画、游戏中完全不同的世界观的世界中，对于首次接触的玩家来说，会感到非常新鲜吧。请一边享受着这样的乐趣，一边体味全新的世界观。

岩田：是的，请务必体验一下，非常感谢。我一直觉得“《不可思议迷宫》系列”是现代“硬派游戏”的代表，接受挑战，将其有趣的部分让大众都接受的游戏，这就是《口袋妖怪不思议迷宫》。一提到硬派游戏，就会觉得其受众面非常狭窄，但是每当《口袋妖怪不可思议的迷宫》的新作出现的时候，就会有新的玩家加入进来，我认为这对游戏界的未来发展也有很重大的意义。富江先生设计的口袋妖怪形象非常新鲜，只能在3DS上实现的全新要素也有很多，这些都能让口袋妖怪的粉丝们体会到更多的乐趣。今天真的非常感谢大家。



一同：非常感谢。



TV动画特辑：超世代·芳缘联盟篇

大家好，本篇连载专题又改名了，因为《口袋妖怪 红·绿》已经迎来了17周岁的生日。而《口袋妖怪 X·Y》的公布让本人原本打算赶上《宝石》重制版发布时候再一起介绍《超世代》动画的计划也浮云了……不过以上都不影响我们按部就班地回顾口袋妖怪这些年走过来的路程，那么，这辑就和笔者、小遥一起（大误，还有小智和小刚），来回顾超世代的芳缘大陆之旅吧！

文/拔凉的卡布奇诺

编/马修

动画关键词

同步，从《超世代》开始！

我们在以前介绍TV动画时特别提到过，石原恒和很忌惮游戏和动画不同步的事情，久保雅一下了保证才算打消了石原恒和的顾虑，于是动画制作方便在如何确保与游戏进度保持一致这个问题上绞尽了脑汁。但第二代《金·银》从GB移师到GBC，算是把游戏制作方和动画制作方的计划都打乱了——于是我们看到，第一部动画多了一个原创的《橘子群岛》篇，而正式的《城都》篇动画，也没能和游戏上市达成完全同步。不过随着GBC力挫众强、使得后续主机GBA的计划完全顺利进行，第三代的正统作《红宝石·蓝宝石》便也没有什么延期之类的麻烦，而动画，也顺理成章地在TV动画系列的第二世代的《超世代》篇与游戏完全达成了同步：2002年11月14日，《城都》篇的最后一集播放完毕。一周后的从2002年11月21日，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》在日本发售，同日，新的TV动画《口袋妖怪超世代》，也在东京电视台开播，真正实现了完全的同步。

《口袋妖怪》，至此完全进入新世代——宝石超世代！





芳缘联盟篇和对战开拓区篇

如果以为《超世代》和游戏步调一致就一气从头演到尾，那还真错了。《超世代》也分为两篇，一篇《为芳缘联盟》篇，这部分讲述的是小智以缘联盟大赛为目标、小遥以华丽大型庆典为目标的旅行，这部分可以看做对应游戏的《红宝石·蓝宝石》。而《战斗开拓区》篇则对应《绿宝石》，其所对应的正是《绿宝石》二周目的部分，不过地点上和游戏还是有所出入……



新女主角，登场！

小霞陪伴了大家整整一个世代、三

部动画，但是在新的《超世代》中，小霞还是与大家道别了，而新的女主角，是橙华道馆的训练家千里的女儿，作为馆主千金，小霞当然也对口袋怪非常喜爱，以至于在10岁这个年纪，也从小田卷博士那拿到了可爱的小火鸡作为自己的第一个精灵，与小智一同在芳缘大陆展开了旅行。



闲不住的小刚，回归！

在《城都》篇的最后，小刚也和小智道了别。而小刚回到家以后的故事，在《口袋妖怪放送局》的动画里也交代过，这个在下面介绍人物时我们再说。总之不甘寂寞的小刚回来了，带上刚刚进化的核果怪，以口袋妖怪饲育大师（以及结识更多漂亮姐姐）的梦想，来到了美丽的芳缘大陆！



四人旅团，结成！

说到《超世代》，有一个非常醒目的特点就是芳缘旅团的人数为4人，而之前无论是在关东、橘子群岛、城都还是后来的新奥、伊宿，旅团的人数都是维持在3人这个基础上，偶尔会有人同行但大多数仍是小智与一位大哥哥以及同龄少女的班底。而芳缘之旅之所以破了例，是因为新女主角小遥带了家属——弟弟小胜，不过咱们小胜可不是累赘，给旅行的乐趣增加了不少呢。



和游戏一样开始

在《宝石》版的游戏中，主角去研究所会被告知博士外出了，而出了镇子便看到小田卷博士被土狼犬追、而忙于



奔逃的小田卷让主角从三个精灵球挑出个精灵帮他解围，这就是第三代《口袋妖怪》选初始主角精灵的过程。而这个充满创意的过程在动画里得到了再现，女主角小遥最终选了可爱的小火鸡。

新的大陆，新的精灵！

和相互接壤的关东、城都大陆不同，《宝石》和《超世代》中的芳缘大陆是距离以上两地很远的地方，因此栖息的精灵也都与以上两地有很大差异。小智虽说独自来到这里，但也带上最好的同伴皮卡丘，在这里收服精灵，差不多也算是从零开始了。小遥、小刚、武藏、小次郎等，也都在芳缘大陆收服到了属于自己的精灵。



新的目标，华丽大赛！

在《红宝石·蓝宝石》的游戏中，新增了一个系统——华丽大赛，游戏中用自己的精灵通过使用技能获得评委与观众的好评，从而胜出并参加更高级别的比赛。而这个设定在动画中不仅给继承下来，更将其发扬光大，尤其是对于被掩盖在小智主角热血战斗光环下的女主角，即便是小遥也难有大的发挥。如今有了华丽大赛，女主角便可以以此为目标，走一条与小智截然不同的道路。



整个《超世代》，我们也都见证了小遥作为一个协调训练师的成长之路。而与新的华丽大赛以及小遥的协调训练师目标对应的，是小遥也有了劲敌。

二人一猫组的精灵重组

相比于小智一行的洒脱，本来就缺乏精灵的火箭队二人一猫组可不能那么随意，人家可是追随着小智和皮卡丘去、有重要事情做，自然不能随便扔下自己的精灵。但没想到遇到了比他们更强更不讲理的家伙，于是，武藏和小次郎只能泪别朝夕相处的阿柏怪和双弹瓦斯……不过他们可不会就此中止自己的计划，即便总被打飞变成星星的二人一猫组，有时也会RP爆发，总之呢，这二人一猫组，也终于有了剑牙蛇、恶人球



这些新的伙伴。而在解决海皇牙和古拉顿的危机中，三个家伙竟然意外地在拯救世界的重任中起了重要的作用。

超古代精灵传说

在芳缘的传说中，海皇牙创造了大海，拥有有从云层中降下大雨、以此来扩大海洋面积的力量。而古拉顿是创造了大地的神，它翻动着土地并扩散出光与热使水分蒸发，引发的岩浆在冷却后也成为陆地。而这个大地海洋平衡的传说，便被一些信徒所执迷，期望唤醒并控制主神，来创造新的世界，在动画中，便是岩浆团和海洋团。然而在海皇牙陷入暴走状态时，古拉顿挺身而出止住了海皇牙——和游戏里见面就掐架的死对头不同，TV动画中的这两位看起来更像是老朋友。



红蓝宝珠

在远古的时候，人类为了控制强大的超古代精灵——古拉顿和海皇牙，分别制造了一红一蓝这两颗宝珠，其中蓝色用来控制古拉顿，红色用来控制海皇牙。然而古人的智慧根本无法实现对两个超古代的神兽力量的控制，这种亵渎大自然的做法自然无果而终，但这两



颗宝珠却成为了野心家们放手一搏的目标，持有宝珠的的野心家们的邪恶又使两大超古代神兽更加陷入暴走，而意志薄弱的持有者更会被宝珠附体从而遭到反噬。远古的人类出于对自己行为的忏悔，把两颗宝珠给封印起来，以防悲剧重演。尽管现代科技打破了古代的封印，却依旧无法拥有控制宝珠和超古代神兽的智慧与能力……最终，被古拉顿与清醒的海皇牙一起给破坏了。

两个反派势力

岩浆团和海洋团是芳缘大陆本土的势力，和火箭队等大多数反派一样有着想通过己方认同的超古代神兽来创造新世界的野心。但是一山不容二虎，一个地方也容不下两个都要把世界改成两个不同方向的反派势力，所以在称霸世界前，他们先要把对方彻底解决掉。结果



■岩浆团



■海洋团

想要依靠古拉顿力量的岩浆团控制了海皇牙，想要依靠海皇牙力量的海洋团却捉住了古拉顿。而他们视若至宝的宝珠并没能帮他们实现愿望，最终，宝石被破坏，而两个反派势力也都被各自的老大赤焰松和水梧桐给解散了。

芳缘联盟

顾名思义，就是芳缘地区的精灵训练师联盟，主要人物包括八个道馆馆主、四个天王以及一个冠军。规则也是每打败1名馆主就可以取得该道馆的徽章，收集齐八个道馆徽章后，就可以参加在彩幽市的联盟大赛，即彩幽大会，在此和众多强者对战、最终胜出的，便是新一届的冠军。



芳缘联盟的八个道馆包括有卡纳兹道馆、武斗道馆、紫堇道馆、釜炎道馆、橙华道馆、茵郁道馆、绿岭道馆和琉璃道馆，这些道馆都以所在地来命名。而四天王包括了恶天王花月、鬼天王芙蓉、冰天王波妮和龙天王源治，冠军为米可利。

华丽大赛与华丽大型庆典

这里面来说说动画中的华丽大赛，作为一种新兴的赛制，最大意义便是让精灵训练师们不再执着于把精灵培养成战斗武器，也可以走华丽漂亮的路线。评委主要包括华丽大赛事务局的局长康肯斯坦和口袋妖怪俱乐部的部长须木佐以及乔伊小姐，此外还会请到一些嘉宾来做特别评委。比赛方式主要包括魅力展现、表演和对战赛。并且也在八个城镇设有分赛场，胜出后便获得相当于徽章的缎带，而当收集到五个缎带后，就可以参加华丽大赛领域的最重要大赛——华丽大型庆典了。芳缘的大型庆典在凯那市，因此也被称为凯那华丽大型庆典。



主要角色

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

既然是主角，而且又是亲密合作的伙伴，小智和皮卡丘这对好搭档是无论如何都要全勤的。一路上芳缘的战斗和成长自然是必不可少。小智也不负众望地进入到联盟大赛，不过止步于八强。而这对于成长中的小智显然是没什么沮丧的，相比于挑战冠军这些，相信拯救海皇牙暴走的危机对小智来说更加难忘。而皮卡丘，在去芳缘的船上再次电气过剩，后来又失忆了一次……在那次海皇牙暴走的危机中，虽说被古拉顿将之与蓝色宝珠合为一体，但也在其中扮演了重要角色，而那个凶神恶煞般的形象，想必很多观众们至今都印象深刻吧。



小遥

声优：铃木香织

小遥是橙华道馆馆主的女儿，和其他训练师一样，从当地的博士那里拿到启程的初始精灵去冒险。但她的自行车也被释放电压的皮卡丘给电坏了，然后……一起旅行吧！天然呆属性的小遥在战斗方面并没有小智和小霞那样的天赋，以至于在初期和小火鸡的搭档中，有让人大跌眼镜的表现，此后也少有和小火鸡上前战斗的时候。不过在一次被狩猎凤蝶亲近后以凤蝶主人小惠助手的身分参加了华丽大赛，在亲临了现场体会到华丽大赛的魅力后，便有了努力的目标。这个精力充沛的天然呆妹子，最终成为了芳缘舞姬。而除了馆主千金之外，在《超世代》的剧场版《苍海的王子》中还揭示了小遥的另一个隐藏身分——水之民的后裔。



小刚

声优：上田佑司

前尼比道馆馆主小刚，完成了关东大陆和城都大陆的旅行回到了家中，结果惊奇地发现家里的岩石道馆变成了水系，原来是他那妻管严老爸对老妈言听计从所致……面对老妈水系的天然优势，小刚用岩石精灵的强硬与多变最终胜出，将大岩蛇、小拳石和大嘴蝠交给立志成为优秀馆主的弟弟次郎后，带着刚刚进化的核果怪，独自出发来到了芳



▲小刚同学走到哪里表白到哪里……

缘大陆。而到了芳缘大陆，就正好遇到小智和皮卡丘惹了麻烦，出手解围之后便再次结伴同行。和以往一样，作为旅团中大哥哥的小刚，有着体贴照顾温柔的一面，也有面对困难挺身而出的男子汉气魄。不过，好色仍然是抹不去的麻烦……顺便吐槽下，笔者当时在看《AG》时玩《战国无双》，就听着豪气的前田庆次的声音有些耳熟，过后看了声优名单才知道，果然是小刚的声优——上田佑司。

小胜

声优：山田ふしぎ

橙华道馆馆主的儿子，小遥的弟弟，心直口快的小P孩，一登场就把小智在白银大会落败的事拿出来揭小智的短。虽说由于年纪太小还没有自己的口袋妖怪，但喜欢读各种有关口袋妖怪的书籍并在电视上关注各种大赛，因此理论知识还是很丰富的。在小遥决定和小智共同结伴旅行时，小胜嫌姐姐对口袋妖怪一无所知而一起同行，使得旅团人数变成了4人。而小胜除了一路上各种吐槽晒知识，后来还持有口袋妖怪领航仪。而在《七夕的许愿星》中，小胜也是获得了吉拉齐的认可的少年呢。



小霞&波克比

声优：饭冢雅弓&兴梠里美

完成了城都大陆的旅行后，小霞大多数时间就都在道馆中进行馆主与舞蹈的工作了，不过也有出来逛的时候，比如这次来参加波克比集会活动，就正好遇到了小智一行，两代女主角相遇，相信不少观众都欢呼吧。而《AG》关于小霞和波克比的剧集虽说只有两集，但却是不折不扣的主角，这两集中，小霞和波克比被卷入一个受波克比守护、名为米拉丘王国的国家的王位之争，摄政王半藏以邀请的形式骗来波克比掠夺。结果小霞的波克比进化成飞翼兽，小霞更指挥暴鲤龙用火焰放射击倒了几乎无敌的鬼蝉。最终半藏的野心被粉碎，而飞翼兽为了留下守护波克比和米拉丘王国而留了下来。小霞道别了飞翼兽和小智、小遥一行，回到了华蓝市。



PMDM妈妈应援团

声优：胜生真沙子、佐藤智惠等

芳缘大陆的喜欢口袋妖怪和华丽大赛的年轻妈妈们所组成的应援团，起初是观看华丽大赛，后来也都参加到赛事中，而其中的月子还获得了缎带。



政宗

声优：野泽雅子

出生在绿茵镇的胖子，个性豪迈，穿着传统服装出现在岛上。和小智认识后，两个家伙就事无巨细地互相竞争成为了好友兼劲敌，然而在锦标赛预赛的第二回合面对小智时，却无法在这种自己和朋友必然要有一个出局的情况下而无法放开攻击。最后还是克服了心理障碍，即便败给了小智，仍然给小智打气加油。



哲也

声优：野岛健儿

出生在芳缘紫堇市的青年，其精灵也都十分强大，尤其是有个穿长靴的喵喵，直接用很“无双”的方式打退了一大群暗黑乌鸦。在彩幽大会上，这只强大的喵喵在击败猫老大后甚至无视哲也而执意要杀死猫老大，靴子、猫老大的恨、与哲也的友情——这只喵喵背负了沉重的过去，而哲也在八进四的比赛中与小智交手，最后的战斗也是长靴喵喵对皮卡丘，险胜后晋级四强，进而成为当届联盟大会的冠军。



小瞬

声优：斋贺光希

出生在拉鲁斯市的协调训练师，为人沉着冷静，刚一出道就进入决赛，虽说最终败于更厉害的纱织，但其天分足以引起众人侧目，因此作为后起之秀，这个少年拥有了极高的人气。而初期和小遥一行相识时，有着居高临下的傲慢，但又经常用对战和对话的方式来激励小遥，从而令小遥的潜力被大大地激发掘出来。最终的四强赛中战胜了小遥



后排名第二，而此时，也已不再轻视小遥了。

哈利

声优：金丸淳一

出生在凯纳市的协调训练师，性格上有点怪异，看着不男不女，与小霞在船上相遇后小霞拿出图鉴来了解恶人掌而对小霞没了好印象。而作为协调训练师，他的精灵都是诅咒娃娃、凶蜘蛛、恶人掌这些，比赛中的风格则是不惜使用卑劣手段来取胜。而在各个华丽大赛中，和小霞也多次相遇并各有胜负，华丽大型庆典的十六进八的比赛中败给了小遥，而后又去参加关东大陆的华丽大赛……



大木博士

声优：石冢运升

在口袋研究界颇负盛名的大木博士在《超世代》中当然不能缺席，一般时候大木博士都是出现在可视电话中或结尾的大木博士的口袋妖怪讲座里出现，但也去了芳缘大陆，并和小田卷博士携手破坏了火箭队的秘密基地计划。



小田卷博士

声优：立木文彦

芳缘大陆的著名研究员，比起众多研究室内钻研的同行，小田卷博士更倾向于去野外做实地观察，虽说因此有时会被一些野性较强的精灵如土狼犬等给追得团团转，但时间一久便也会和这些精灵成为朋友。大概是经常外出研究，所以这位下巴上胡子浓密的博士看着大叔气十足。



花子

声优：丰岛正美

小智的老妈花子也在家关注着儿子

在外面的消息，但现在的花子对小智更多出了以往所没有的信任——嗯，小智还是很出息的，所以这当妈妈的自然就放心了。



美津子

声优：冬马由美

小遥和小胜的母亲、千里的妻子，相夫教子的贤妻良母，不过也曾发生点小误会，但很快就解除了，在烟花灿烂的结婚纪念日庆祝之夜上，告诉孩子们：当初和千里就是在有许多狩猎凤蝶飞舞的花田里接受了千里的求婚，而狩猎凤蝶是他们爱情的天使——事实上，后来足以成为他们夫妻的骄傲的女儿小遥，其华丽大赛之路的开始，又何尝不是狩猎凤蝶引导……



千里

声优：小杉十郎太

橙华道馆馆主，使用普通系精灵。小智来到芳缘大陆遇到的第一个馆主，不过由于小智的精灵未够3个而无法进行正式的道馆战。在小智收服到足够数量的精灵后，和小智进行了一场酣畅淋漓的对战，最终负于小智，给了小智天秤徽章。而除了馆主身分，其经营感情制造浪漫也是其所擅长，因此和妻子美津子十分恩爱，两人更是芳缘远近闻名的偶像级人物。后来在《DP》也有登场过。



杜娟

声优：白鸟由里

卡那兹道馆馆主，作为小智的芳缘联盟挑战之旅第一战的对手，杜鹃给人的印象是彬彬有礼、温柔体贴，而和其温柔可人外表形成强烈反差的，是她的两个攻势极其猛烈的岩石系精灵——磁鼻和小拳石，即便是有属性优势的树蜥蜴也难以占道便宜，最终皮卡丘用钢之



尾赢得了胜利。而杜鹃，也送给了小智在芳缘大陆得到的第一个徽章——岩石徽章。而除了馆主，她还是口袋妖怪训练师培育学园的教师。

藤树

声优：喜安浩平

武斗道馆馆主，是个非常阳光、喜欢冲浪的帅哥，其精灵为腕力和幕下力士，小智第一次挑战败给了藤树。而后得知藤树的冲浪并非不务正业，恰恰是通过冲浪这一运动，来提高高体重格斗精灵的腰腿力量及平衡性。在小智纠正了自己的不足二次挑战后，最终小智的树蜥蜴战胜了超力张手，小智得到了拳击徽章。



铁旋

声优：绪方贤一

紫堇道馆馆主，使用电气精灵，是个喜欢恶作剧的小老头，其道馆内甚至还有机械雷皇……使用精灵包括落雷兽、雷电球、小磁怪和三合一磁怪。就在打破机械雷皇后，皮卡丘体内蓄积了过量的电能，导致和铁旋对战时他的精灵全部遭到一击必杀。闷闷不乐之余，一只野生的落雷兽主动加入。而就在火箭队再次来捣乱，与小智合作之后，铁旋也终于认可了小智。



亚莎

声优：夏树莉绪

釜炎道馆馆主，年纪不大的女孩，是小智挑战前才刚刚就职的道馆馆主。使用的是火系精灵：煤炭龟和两个火蛞蝓。爷爷为了出一本自己的川柳集而辞去馆主职务，撑起火系道馆重任便交给了外形看似风风火火的女孩。实际上她懒散得很，连道馆的战斗场地都懒得清理。其实她的爷爷并没有走远，一直在关注着她，在和小智对战之后，爷爷肯定了她，之后放心地旅行去了。



娜琪

声优：冰青

茵郁道馆馆主，使用飞行系精灵，被称为“飞行精灵使用天才”的漂亮的青年轻女性，其战斗风格以重视速度为

主，用钢之翼作为回避电系铁技能的攻守一体的战术令人过目难忘，精灵包括有盔甲鸟、大嘴鸥、异色大王燕和云翅龙。最终在高空的大王燕对决中，负于小智，小智得到了白羽徽章。



枫&南

声优：水乌大宙&横山智佐

绿岭道馆的馆主，二人是双胞胎姐弟，枫是弟弟，南是姐姐，分别使用太阳岩和月亮石，姐弟俩共同担任馆主一职。他们的父亲吉恩是宇宙中心的飞行队长，母亲是宇宙中心的职员，也给两个儿子的道馆做裁判，之前在宇宙中心小遥和南还因为各自的弟弟被欺负而联手大战火箭队……姐弟俩的配合非常默契攻，守得体，小智的皮卡丘+大王燕组合处于很被动的被压制状态，最后皮卡丘在大王燕背上使用闪电硬生生地冲破光墙后才打破僵局最终一气取胜，为小



智获得了心灵徽章。

亚当

声优：速水奖

琉璃道馆的馆主，绅士风度十足的大少爷，以前曾是参加过华丽大型庆典的协调训练师，也是以水作为灵感来进行创作的艺术家。如今成为馆主，同样相当追求战斗中的艺术表现，非常受成熟女性们喜爱。而和小智的战斗中，也充分展现了艺术与强力的结合，负于小智后，给了小智以雨滴徽章。



阿渡

声优：千叶进步

擅长使用龙系的城都冠军、同时也是精灵搜查官的阿渡来到了芳缘，这次他乔装为岩浆团首领赤焰松的手下，在与赤焰松亲眼目睹红色宝珠与水梧桐融合后陷入的暴走状态后，恢复了真实身



www.dooland.com

分。接着阿渡和小智一起帮古拉顿来终止狂暴中的海皇牙，最终化解了危机。

大悟（ダイゴ）

声优：西凛太朗

芳缘大会的前任冠军，德文制造股份有限公司兹伏奇社长之子，相当有实力的强者，使用小哥特拉、哥特拉王和重钢蟹这些重量级的钢系精灵。（这位《红宝石·蓝宝石》的冠军当时真让笔者吃了不少苦头。）不过大悟更喜欢挖掘珍稀的石头，而与他的相遇也正是在洞窟之中。



源治

声优：饭塚昭三

芳缘联盟四天王的龙系天王，和游戏中不同的是，这位强者并不是在联盟中等待挑战，而是驾着巨大的帆船周游世界。在海边和小智遇上后接受了小智



的挑战，轻松击败了小智，更给了小智非常重要的教诲，告诉小智究竟该以什么样的心态来面对胜负。而对乱入的火箭队二人一猫组更是秒杀……

菊子（キクコ）

声优：-

关东联盟四天王中的鬼系天王，使用耿鬼和大嘴蝠的强悍老奶奶。当彩幽大会结束后，小智返回关东到了常磐看到了她，这时她正暂时顶替坂木任常磐道馆的馆主，但实力太强经常把挑战者给打得灰溜溜败走……小智和她进行了一次没有徽章的对战，最终也败给了她的耿鬼。



薇薇安

声优：高田由美

芳缘大陆的华丽大赛主持人，非常擅长调动现场气氛，被称为“本世纪最



有活力的女主持人”，左眼下的美人痣也是她的特征之一。经常和裁判组的人们共事。

康肯斯坦

声优：坂口候一

华丽大赛事务局局长，华丽大赛审查委员长，是个很注意仪表的庄重大叔。



须木佐

声优：园部好德

口袋妖怪俱乐部的部长，华丽大赛审查员，外表憨厚、脾气随和的老好人，台词是“这个我喜欢”。



乔伊

声优：山口由里子

各个精灵中心的护士，长得都一样而且互为亲戚。而除了护士身分，乔伊小姐们还是华丽大赛的审查员之一。



君莎

声优：高桥智秋

依旧是每部动画都会出现的女警察，和乔伊一样，各地的君莎都长相相似，而且彼此都为亲戚。



亚希达

声优：坂口候一

穿着夏威夷衫、戴着太阳镜的男子，其身分是对战开拓区的所有者，到各地去劝强大的练家师来挑战对战开拓区。不过在动画和



游戏中，这个穿花衬衫的胖子似乎被很多人叫成了“金花”……

达玛岚奇会长

声优：佐藤正治

口袋妖怪联盟协会会长，有联盟大会的地方自然不会落下这位小老头。



赤焰松

声优：藤原启治

岩浆团首领，希望能以柔和的态度征服并控制世界，试图抢夺被海洋团先下手捉到的古拉顿失败。当危机化解后，赤焰松自知再也无法控制古拉顿，便将岩浆团解散了。



火村

声优：风间勇刀

赤焰松的部下，岩浆团行动队的队长，行事冷静，成功完成了赤焰松的多次委派，因此也深得赤焰松的信任。



班纳伊

声优：小西克幸

岩浆团团员，特别擅长乔装换面，号称可以换出1000种面孔的换装易容高手，曾成功混入天气研究所获得了古拉顿和海皇牙的资料。火箭队解散后，就用他擅长的换装易容本领当起了怪盗。



水梧桐

声优：相泽正辉

海洋团的首领，和赤焰松不同，水梧桐可以把”征服世界“的话堂堂正正地挂在嘴边，而且言语也很粗鲁。在与岩浆团的较量中虽然表面上看囚禁了古拉顿、控制了海皇牙，但他却被手中的红色宝珠附体从而失去了意识……最终获救后，也把海洋团解散了。



泉美

声优：津田匠子

海洋团队长，主要是监视岩浆团的行动并进行阻止。在伪装成岩浆团员后，成功释放出被岩浆团囚禁的海皇牙使其得到水梧桐的控制。但随后便担心起陷入发狂状态的水梧桐了……



精灵猎人：良

声优：-

收人钱财为人捕捉精灵的精灵猎人在剧场版《雪拉比 穿越时空的遭遇》中就出现过，这次出场的是一个叫良的男子，受一个叫灰蚂蚁的人委托来抓毒系精灵，抓了满满两车的阿柏蛇和瓦斯弹，却不幸遇上火箭队二人一猫组多管闲事。最终被赶来的警察乔伊小姐给绳之以法。



火箭队二人一猫组

声优：林原惠&三木真一郎&犬山犬子

可怜的火箭队二人一猫组原本是火箭队的精英行动队，然而自从遇上了小智和皮卡丘便霉运不断，皮卡丘没抓到又无数次被打飞成天上的星星不说，连火箭队总部以及同事也认为他们可有可无了。在执着地追皮卡丘到芳缘大陆后，本来想跟坂木老大讨点薪水解决吃饭问题，却被坂木老大回绝了，虽说如此但也给了他们一个空头支票——在芳缘建立火箭队的势力，头脑简单的二人一猫组欣然接下了这个难度超高的目标，以后的辛苦不肖多说，还遇到本地的反派势力岩浆团和海洋团，连一直带着的阿柏怪和双弹瓦斯也没能保住——尤其惨的是，这三个家伙有时甚至要为



▲二人一猫组非常悲壮的一幕……

www.dooland.com

吃饭发愁。但是，在用生命来保护自己的口袋妖怪这件事情上，这二人一猫不得不令人敬佩，加之之前还与小智有过联手拯救海神危机的壮举，我们也越发发现——这三个家伙实在是本性善良而且可爱的。

亚玛多&小三郎

声优：胜生真沙子&子安武人

火箭队下属的二人组行动队，在武藏、小次郎和喵喵回去给坂木老大汇报芳缘战果后出现在火箭队关东基地，装备包括了站立摩托车和火箭发射器，两队依旧是见面就吵，但他们走后连二人一猫组也不得不质疑为什么能给他们如此高的配备、而给自己的设备却如此地简陋……



坂木

声优：铃置洋孝

火箭队的头领，前常磐道馆的馆主，除了在关东和城都大力发展势力，在得知二人一猫组到达芳缘大陆后，也给他们下了在芳缘大陆建立基地的指令——不过这只是回避加薪话题的托词而已，事实上他对二人一猫组已经不抱什么期望了。



鲤鱼王大叔

声优：石冢运升

超级大骗子鲤鱼王大叔在《超世代》也登场了，结果无疑是可怜的小次郎再次中招被骗——但要知道，在芳缘，这二人一猫组已经很穷了。这次是把鲤鱼王涂成笨笨鱼来骗钱，二人一猫组再次不幸被骗……下面请看鲤鱼王大叔小剧场！



▲一条笨笨鱼掉到了小次郎怀中。



■竟然又是这厮再叫卖！



▲骗子！大骗子！还我钱来！



▲鲤鱼王大树全家福，鲤鱼王大叔进入忏悔模式，说到家里好多孩子要养……大叔说得可怜，笨笨鱼进化成美丽龙又靠谱，小次郎就又买下了。



▲嗯？变色了？红了？



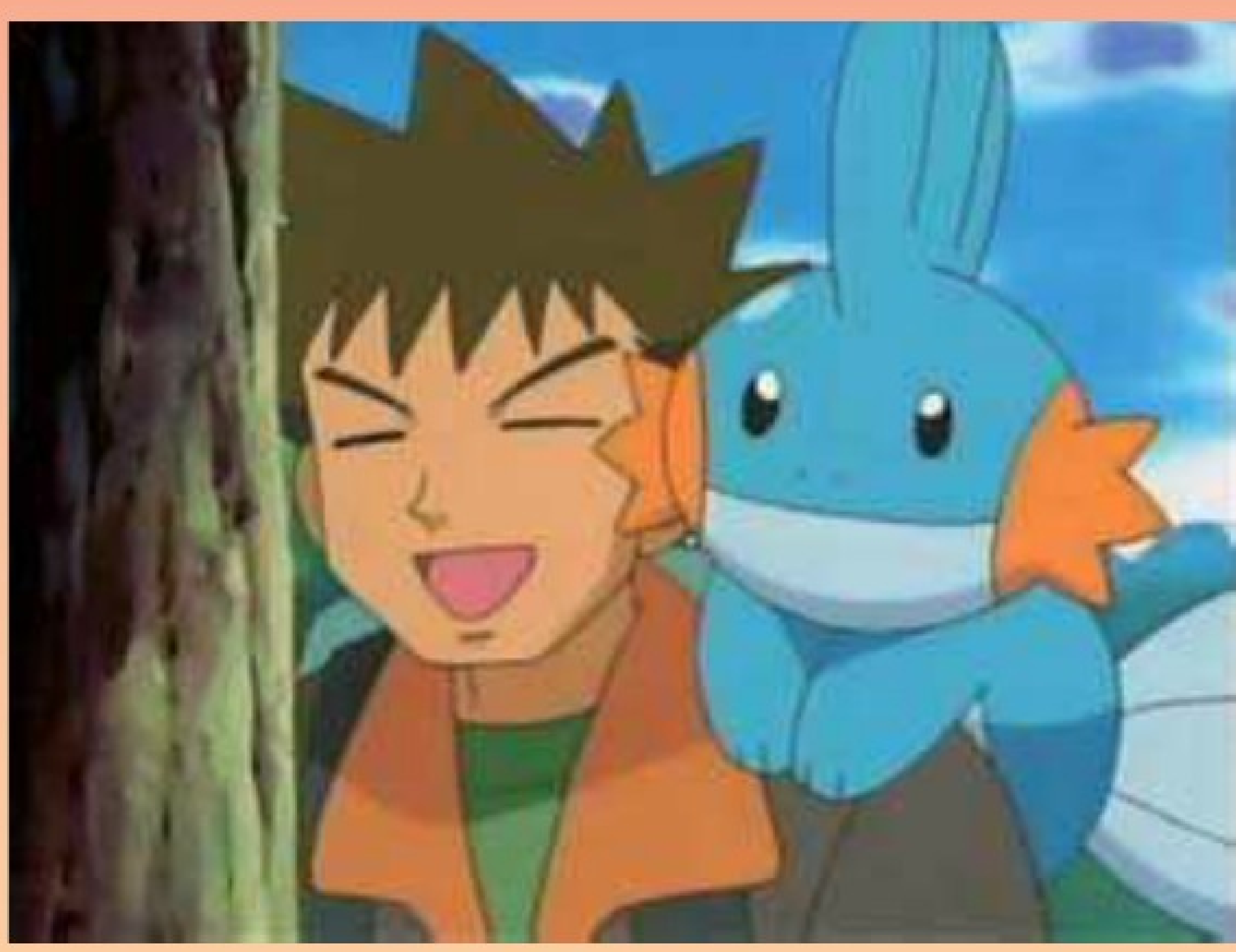
▲这……



▲发觉上当的武藏进入暴走状态。



▲火箭队遇到小智一行讨要珍珠，只得说了被骗经过，再次被吐槽。



▲为了帮跳跳猪拿回珍珠，小智一行出手了！



▲小刚：用水枪射它！



▲鲤鱼王大叔的骗术当众被拆穿，极度扭曲。



▲趁着两方为珍珠打成一团，鲤鱼王大叔带着骗来的钱跑掉了。

动画歌曲

片头曲

冒险前进（アドバンスアドベンチャー）

集数：1～69话
作词：GARDEN
作曲：田中宏和
演唱：GARDEN



挑战者！（チャレンジャー！）

集数：70～104话
作词：许瑛子
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：松本梨香



口袋妖怪交响组曲（ポケモン シンフォニック メドレー）

集数：105～134话
作曲：田中宏和、三留一纯
编曲：三留一纯
演奏：口袋妖怪交响乐团



片尾曲

因为那边有天空（そこに空があるから）

集数：1～18话、45～51话
作词：渡边夏海
作曲：三留一纯
编曲：恩田直幸
演唱：江崎利子



Polka O Dolka（ポルカ・オ・ドルカ）

集数：19～44话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：犬山犬子&ルソル合唱团



微笑（スマイル）

集数：52话～82话、92话～98话
作词：江崎利子
作曲：江崎利子
编曲：恩田直幸
演唱：江崎利子



尽情的夏天！（いっぱいサマー！）

集数：83话～91话
作词：皮卡丘学艺部
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：田村直美&ヒマワリ合唱团



荣耀之日 灿烂的那一天（GLORY DAY 辉くその日）

集数：99话～134话、150～172话
作词：GARDEN &皮卡丘学艺部
作曲：GARDEN
编曲：GARDEN
演唱：GARDEN



港版主题曲

超世代之战（原曲为《冒险前进》）

集数：1～89话
作词：郑樱纶
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：吴卓羲
歌：吴卓羲、作词：郑樱纶、编曲：田中宏和（原曲：Advance Adventure）
后期回复日文主题歌



城都联盟篇全集目录

集数	标题（台版）	标题（日版）
1	新的大地！新的冒险！！	新たなる大地！新たなる冒险！！
2	古代神奇宝贝与神秘军团！	古代ポケモンと谜の军团！
3	橙华道馆 对抗过动猿！	トウカジム！VSヤルキモノ！
4	傲骨燕嘟嘟！危险嘟嘟！在橙华森林收服它！	スバメがいっぱい危险がいっぱい！トウカの森でゲットだぜ！！
5	蛇纹熊与短裤少年！小遥的第一场战斗！	ジグザグマと短パン小僧！ハルカはじめてのバトル！！
6	火箭队！疯狂乱抓，再见了！	ロケット团！みだれひっかきでサヨウナラ！！
7	木守宫之森！保护巨大树！	キモリの森！巨大树を守れ！！
8	饭匙蛇对抗木守宫！必杀的拍击攻击！	ハブネークVSキモリ！必杀のはたく攻击！！
9	怪奇！怪奇蘑蘑菇大宅之谜？	怪奇！キノココ屋敷の谜！？
10	史上最强的大嘴鸥出现了！！	史上最强のペリッパー现る！！
11	大狼犬与土狼犬！进化的神秘！！	グラエナとポチエナ！进化の神秘！！
12	莲叶童子与花店三姊妹！	ハスボーとフラワーショップの三姊妹！
13	神奇宝贝华丽比赛！狩猎凤蝶的华丽战斗！！	ポケモンコンテスト！アゲハントの华丽なバトル！！
14	双打比赛，捕捉刺尾虫！	ダブルバトルとダブルでケムッソ！？
15	用功！！神奇宝贝训练家培育学园！	勉强します！ポケモントレーナーズスクール！！
16	卡那兹道馆！朝北鼻的秘密武器！	カナズミジム！ノズパスの秘密兵器！！
17	得文制造有限公司！！水箭队之影！！	デボンコーポレーション！アクア团の影！！
18	哈奇老人与长翅鸥小皮！	ハギ老人とキャモメのピーコちゃん！
19	逃离巨牙鲨之岛！	脱出！サメハダーの岛！！
20	武斗道馆！冲浪道馆馆主藤树登场！	ムロジム！波乗りジムリーダー・トウキ登场！
21	刺尾虫对刺尾虫！到底是哪一只？	ケムッソVSケムッソ！どっちがどっち！？
22	大吾，可可多拉跟波士可多拉！	ダイゴ、ココドラ、ボスゴドラ！
23	海边的捣蛋鬼，龙虾小兵登场！	海边の暴れ者、ヘイガニ登场！
24	奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！	走れサトシ！キバニアの川を越え！
25	秘密之池！好多水跃鱼！？	秘密の池！ミズゴロウがいっぱい！？
26	长鼻叶族的袭击！	コノハナ族の袭击！！
27	火岩队对抗水舰队！秘密基地的战斗！	マグマ团VSアクア团！ひみつきちの战い！
28	狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！	アゲハントとドクケイル！进化の果てに！
29	勾魂眼的惊奇！？	ヤミラミでドッキリ！
30	格斗少女与玛沙那！暴风雨之中！！	バトルガールとアサナン！岚の中で！
31	武斗道馆再战！乘浪的战斗场地！	ムロジム再战！波乗りバトルフィールド！
32	弃船！悄悄靠近的影子！？	すてられ船！しのびよる影！！
33	小遥的劲敌！特训！神奇宝贝华丽大赛！	ハルカにライバル！特训ポケモンコンテスト！！
34	最初拿到的神奇宝贝，大混乱！	はじめてのポケモンで大パニック！！
35	小遥！初次挑战神奇宝贝华丽大赛！	ハルカ！ポケモンコンテスト初挑战！！
36	保护海之博物馆！火岩队的袭击！	海の博物馆を守れ！マグマ团の袭击！！
37	美女与野兽？狡滑天狗和乔伊小姐！	美女と野兽！？ダーテングとジョーイさん！
38	正电拍拍与负电拍拍！山上的灯塔！	プラスルとマイナン！山の灯台！！
39	唱歌！神奇宝贝戏法屋！	歌う！ポケモンからくり屋敷！！
40	紫　道馆！铁旋的电击战斗！	キンセツジム！テッセンの电击バトル！！
41	木守宫的新绝招，西瓜田的种子机关枪！	キモリの新技！！スイカ　のタネマシンガン！
42	电萤虫与甜甜萤，爱的舞蹈！	バルビートとイルミーゼ！爱のダンス！
43	飞吧宝贝龙！迎向明天！	飞べ、タツベイ！明日にむかって！！
44	小霞登场！波克比与梦幻王国！	カスミ登场！トゲピーとまぼろしの王国！！

集数	标题（台版）	标题（日版）
45	海市蜃楼的另一边！波克比的乐园！	蜃气楼の彼方に！トゲピーの乐园！
46	战斗家庭四比四！	かちぬきファミリー！4VS4！！
47	向尾喵与芳香疗法！	エネコとアロマテラピー！
48	猫鼬斩对抗饭匙蛇，宿敌大对决！	ザングースVSハブネーク！ライバル対决！！
49	小胜与胜人，保护溜溜糖球！	マサトとマサト！アメタマを守れ！
50	神奇宝贝华丽大赛，秋叶大会！	ポケモンコンテスト・ハジツゲ大会！！
51	对抗恰雷姆，华丽对战！	VSチャーレム！コンテストバトル！！
52	正电拍拍与负电拍拍，应援之道？	プラスルとマイナン！应援の道！？
53	向尾喵与猫之手，呆火驼的牧场！	エネコとねこのて！ドンメルの牧场！
54	火岩队再度杠上水舰队！烟突山的战斗！	マグマ团VSアクア团、再び！えんとつ山の战い！！
55	新人道馆馆主亚莎！满地坑洞的战斗场地！？	新人ジムリーダー・アスナ！穴だらけのバトルフィールド！？
56	烈焰徽章！在燃烧的战斗中获得！	ヒートバッジ！燃えるバトルでゲットだぜ！！
57	许多的晃晃斑，到山的那一边寻找幸福！	パッチールがいっぱい！幸せさがして山の彼方に！？
58	突破钢之谷！煤炭龟VS大钢蛇！	ハガネの谷を突破せよ！コータスVSハガネール！！
59	再访紫　道馆，VS雷电兽！	キンセツジムふたたび！VSライボルト！！
60	向尾喵与优雅猫，传说的神奇宝贝协调训练家登场	エネコとエネコロロ！传说のコーディネーター登场！！
61	戴面具的协调训练家，假面使者登场！	仮面のコーディネーター・ファントム登场！！
62	绿荫镇，神奇宝贝华丽大赛！	シダケタウン！ポケモンコンテスト！！
63	太阳岩与莲帽小童，神圣森林的传说！	ソルロックとハスブレロ！圣なる森の传说！
64	青绵鸟的天空　，小遥的心！	チルットの空！ハルカの心！！
65	击退溶食兽大作战！	ゴクリン击退大作战！！
66	一触即发，爆音怪对抗森林蜥蜴！！	一触即发！バクオングVSジュプトル！！
67	跳舞战斗！乐天河童！	踊るバトルだ！ルンパッパ！！
68	爸爸是偶像！？冒牌的道馆馆主！	パパはアイドル！？いつわりのジムリーダー！！
69	橙华道馆的危机，家庭危机！	トウカジムの危机！家庭の危机！！
70	橙华道馆赛！第五个徽章！	トウカジム战！五つ目のバッジ！！
71	大木博士与小田卷博士，秘密基地之战！	オーキド博士とオダマキ博士！秘密基地の战い！！
72	双人合作赛！小智对抗小遥！？	タッグバトル！サトシVSハルカ！？
73	禁忌森林的国王，妙蛙花！	禁断の森の王者！フシギバナ！！
74	妙蛙种子与妙蛙种子，抢回精灵球！	フシギダネとフシギダネ！モンスターボールを取り返せ！！
75	对决！巨大鲶鱼王与钓鱼高手！	対决！巨大ナマズンと钓り名人！！
76	天秤偶与雾中的遗迹！	ヤジロンと雾の中の遗迹！
77	强敌！妈妈协调训练家登场！	强敌！？ママさんコーディネーター登场！
78	神奇宝贝华丽大赛！长寿大会！	ポケモンコンテスト！ルイボス大会！！
79	跳跳猪寻找的东西！	バネブーのさがしもの！？
80	初次挑战！空中竞技．神奇圆环！	初挑战！空中竞技・ポケリンガ！！
81	怨影娃娃的大宅！	カゲボウズの馆！
82	森林的格斗王！？力壮鸡对抗斗笠菇！	森の格斗王！？ワカシャモVSキノガッサ！
83	天气研究所的漂浮泡泡！	お天气研究所のポワルン！
84	茵郁市的羽翼嘉年华会！	ヒワマキシティのフェザーカーニバル！！
85	茵郁道馆！天空之战！	ヒワマキジム！大空の战い！！
86	喷火驼载着电影来！	映画はバクーダに乘って！！
87	神秘！来自宇宙的神奇宝贝！	神秘！宇宙から来たポケモン！？
88	懒人翁香蕉乐园的卡比兽！	バナナナマケロ园のカビゴン！！
89	皮卡丘加入火箭队！？	ピカチュウ、ロケット团に入る！？
90	抵达水静市！能量方块与回转攻！	ミナモシティ到着！ポロックとつばめがえし！
91	神奇宝贝华丽大赛！水静大会！！	ポケモンコンテスト！ミナモ大会！！

集数	标题（台版）	标题（日版）
92	那三只登场！裁判学校之岛！	あの三匹登场！审判学校の岛！
93	珍珠贝与跳跳猪！寻找珍珠！	パールルとバネブー！しんじゅをさがせ！
94	古空棘鱼与深海的秘宝！	ジーランスと深海の秘宝！
95	猎斑鱼与樱花鱼！进化之谜！	ハンテールとサクラビス！进化の谜！
96	肌肉比赛！？双打比赛！！	筋肉バトル！？ダブルバトル！！
97	固拉多VS盖欧卡！（前篇）	グラードンVSカイオーガ！（前编）
98	固拉多VS盖欧卡！（后篇）	グラードンVSカイオーガ！（后编）
99	枫与南！宇宙中心的战斗！	フウとラン！宇宙センターの战い！
100	绿岭道馆！太阳岩与月石！	トクサネジム！ソルロックとルナトーン！
101	大海男儿！四天王源治登场！！	海の男！四天王ゲンジ登场！！
102	诸星博士之岛！化石神奇宝贝出现！！	ドクター・モロボシの岛！化石ポケモン现る！！
103	伊札贝岛神奇宝贝华丽大赛！小心劲敌！！	イザベ岛ポケモンコンテスト！ライバルに气をつけろ！！
104	封印巨大念力土偶！！	巨大ネンドールを封印せよ！！
105	大嘴娃谈恋爱！莲帽小童的花之路！！	恋するクチート！ハスブレロの花道！！
106	大颚蚁与超音波幼虫！梦幻之湖！	ナックラーとビブラーバ！幻の湖！
107	阿勃梭鲁！悄悄靠近的灾祸阴影	アブソル！忍び寄るわざわいの影
108	抓住雪童子！	ユキワラシをつかまえろ！
109	拯救拉鲁拉丝！动作快点　小胜！	ラルトスを救え！急げマサト！
110	琉璃道馆！水的艺术家　亚当！（前篇）	ルネジム！水のアーティスト・アダン！（前编）
111	琉璃道馆！水的艺术家　亚当！（后篇）	ルネジム！水のアーティスト・アダン！（后编）
112	直冲熊！友情的形式！？	マッスグマ！友情のカタチ！？
113	梦幻岛的小果然！	まぼろし岛のソーナノ！
114	滚动吧！爱河中的顿甲！	ころがれ！恋するドンファン！
115	混战、混乱！神奇宝贝华丽大赛暮水大会！（前篇）	混战、混乱！ポケモンコンテスト・キナギ大会！（前编）
116	混战、混乱！神奇宝贝华丽大赛暮水大会！（后篇）	混战、混乱！ポケモンコンテスト・キナギ大会！（后编）
117	用小遥美食　收服小卡比兽！！	ハルカデリシャスで、ゴンベGETかも！！
118	劲敌登场！政宗与铁哑铃！！	ライバル登场！マサムネとダンバル！！
119	怪盗班纳伊与缎带奖杯！！	怪盗バンナイとリボンカップ！！
120	小智与小遥！在丰缘的热血战斗！！	サトシとハルカ！ホウエンでの热きバトル！！
121	开幕！大型庆典（1）！！	开幕！グランドフェスティバル（1）！！
122	热斗！大型庆典（2）！！	热斗！グランドフェスティバル（2）！！
123	决战！大型庆典（3）！！	决战！グランドフェスティバル（3）！！
124	来野外求生吧！	サバイバルでいこう！
125	抵达彩幽市！穿着长靴的喵喵！？	サイユウシティ到着！长靴をはいたニャース！？
126	预赛开始！政宗登场！！	予备选スタート！マサムネ登场！！
127	开幕！彩幽大会！！	开幕！サイユウ大会！！
128	通往决胜锦标赛！战斗白热化的日子！	决胜トーナメントへ！热き战いの日々！
129	然后……不能打输的战斗依然持续！！	そして…负けられない战いは续く！！
130	劲敌对决！VS政宗！！	ライバル对决！VSマサムネ！！
131	最后的激战！通往优胜之路！！	最后の激斗！优胜への道！！
132	亚希达先生与对战开拓区！	エニシダとバトルフロンティア！
133	大木研究所！全员大集合！！	オーキド研究所！全员集合！！
134	月见山！皮宝宝与皮皮与皮可西！	オツキミやま！ピィとピッピとピクシーと！

www.dooland.com

文/levelup 007
编/马修

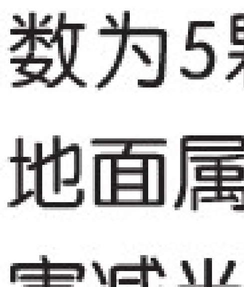
木之实的故事

——树果原型小揭秘 12

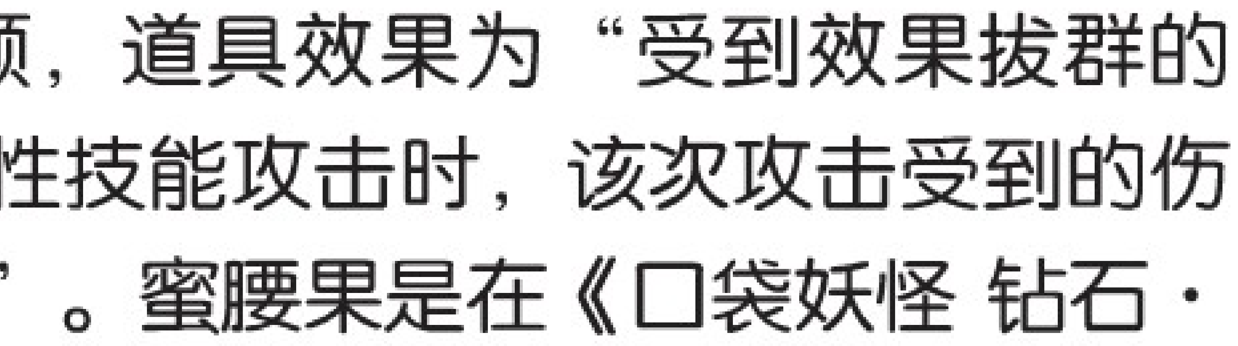
在本辑栏目中，我们又将为大家介绍3种全新的树果。不知大家留意过没有，在我们的现实生活中，有一些植物其实是含有丰富的文化内涵的，想知道他们到底有着怎样的含义吗，那么就让我们一起来了解一下吧。

No.43 蜜腰果（シュカのみ）

第43号树果蜜腰果的果实长度为4.2厘米，硬度为软，味道为甜辣，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的地面属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。蜜腰果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“在充满甜味的果肉内可以隐约而持续地感受到蜜腰果有一股芳香的味道”。



▲蜜腰果



■蜜腰果的成长过程

蜜腰果的日文名称“シュカ”由“カシューナッツ”一词省略而来，“カシューナッツ”是日语中“腰果”的意思，所以蜜腰果在现实中的原型就是腰果。

腰果是无患子目漆树科腰果属的多年生常绿乔木，又名鸡腰果、介寿果、槚如树等，是世界上著名的干果之一。腰果树的树高一般在10米左右，分布在南北纬20度以内的几十个国家和地区。目前世界上腰果的产地主要分为三大区域：年产量最高的东非、年产量第二的印度以及年产量第三的南美洲。

腰果原产于西印度群岛以及南美大





陆北部的热带丛林中，南美的印第安原住民们是最早发现和食用腰果的人群，他们不但把腰果当作普通的食物来吃，新鲜的生腰果果实也是当地的一种传统解毒药。在16世纪时，葡萄牙的殖民者把腰果引种到印度种植，其中尤其以印度南部的沿海地区种植面积最为密集。以后，腰果经由印度陆续被传播到东南亚各国，所以现在在印度尼西亚、马来西亚、菲律宾、斯里兰卡、缅甸、老挝等国家都有腰果栽种。非洲地区的腰果同样也是由葡萄牙人引进的，其传播时期比传到亚洲的时间要晚得多，大约在20世纪初期，最早是在东非的小部分地区栽种，经过几十年的发展，目前已经分布到莫桑比克、坦桑尼亚、肯尼亚、尼日利亚、马达加斯加、南非等众多国家，在毛里求斯岛和塞舌尔群岛上甚至已成为了当地数量最多的一种树木。另外在欧美一些国家，包括葡萄牙、西班牙、美国等也都有腰果的栽种。

中国的腰果栽培历史为时较晚，台湾最早是在日据时期开始种植，距今大约80～90年。大陆地区最早则是由海南的热带作物研究所从东南亚引进，距今大约40～50年。从1958年以后，腰果开始在南方各地区进行推广，现在主要分布于海南、福建、广西、广东、云南等省份。

腰果的果实由膨大的肉质花托和生在花托上的坚果两部分组成。其长度约25毫米，果实初长时为绿色，成熟后逐渐转为黄色以至褐色。腰果形状呈奇特的心脏形或肾形，它的学名“Anacardium”是由拉丁语的“ana（向上）”加上“cardium（心脏）”组成的，合起来就是“向上的心脏”的意思。

腰果树是一种经济价值很高的果树。





它的果仁同核桃、扁桃、榛子一起被誉为“世界四大坚果”，只要经过简单的烘焙或者盐炒后就是非常美味的小吃，味道香

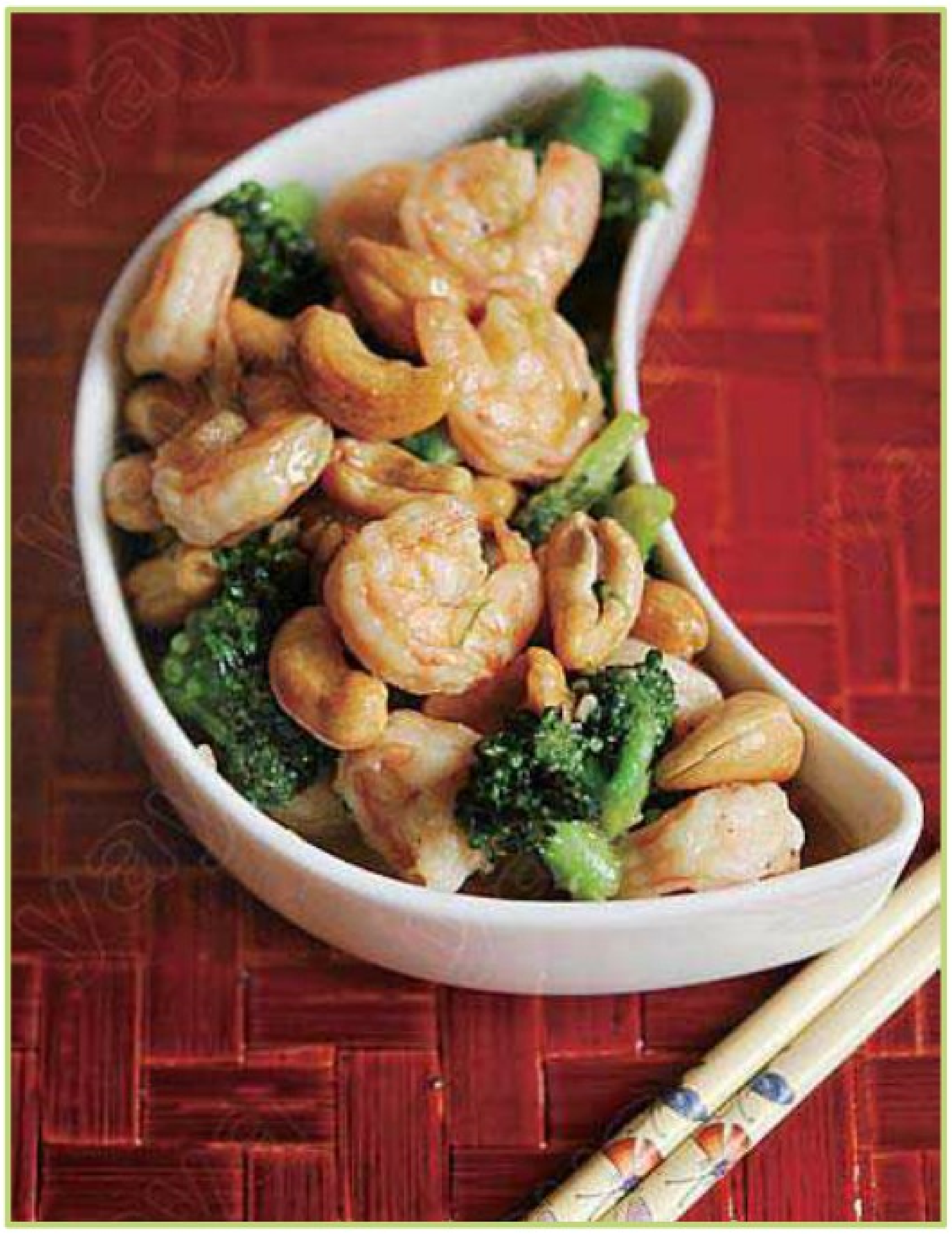
脆可口。当然也可以用它来炒菜或者制成果酒、果汁、果酱、蜜饯等来食用。腰果的果壳可以用来榨油，其含油量在40%左右，榨出的油是一种干性油，可制高级油漆、彩色胶卷有色剂、合成橡胶等。腰果树树皮上溢出的乳状汁液也可以制成涂料，涂在木器或者船舶上能够起到防腐、防蛀的作用。另外，腰果树干的木材也是制作家具的上等材料。

腰果不但口味香甜，营养也十分丰富。腰果的果仁中含有大量不饱和脂肪，可降低血液中胆固醇、甘油三酯和低密度脂蛋白含量，对心脑血管很很大的益处。腰果中的油脂可以清理肠胃，并有很好的润肤美容的功效，能延缓衰老。腰果中的维生素B1的含量仅次于芝麻和花生，有补充体力、消除疲劳的效果。腰果所含的丰富维生素A是优良的抗氧化剂，能使皮肤富有光泽，改善气色。所以常吃腰果有强身健体、提高机体抗病能力的作用。



另外需要注意的是，腰果虽然好吃但也不能多吃。一方面因为腰果内的油脂丰富，多吃容易引起肥胖；另一方面，腰果的果实其实是含有轻微毒性的，多吃了以后可能会发生过敏，所以记住腰果不要吃得太多哦。

游戏中的蜜腰果和现实中的腰果两者在颜色和口味上还是比较接近的，当然从果实大小来说，4厘米多的蜜腰果比起现实中不到1厘米的腰果来可是要大得多了。



◀▲用腰果炒制是菜肴

No.44 风瓜果（バコウのみ）

第44号树果风瓜果的果实长度为27.8厘米，硬度为很硬，味道为苦涩，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的飞行属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。风瓜果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“据说是相隔遥远的不同果实被风吹到一起，相

互结合而成为了新种的树果”。



▲风瓜果



■风瓜果的成长过程

风瓜果的日文名称“バコウ”由日文“ババコウ”演变而来，其含义为“巴巴果”，风瓜果在现实中的原型也是巴巴果。

巴巴果是十字花目番木瓜科美洲番木瓜属的常绿小乔木，树高2米左右，虽然巴巴果与番木瓜同属于番木瓜科植物，两者是同一个科内的近缘物种，但是它们两者的外形却有不小的差别。番木瓜的果实表面比较光滑，近似于一个椭圆形；而巴巴果的果实表面则有5道突起的棱角，从侧面看是一个五角形，所以也被叫作“五棱番木瓜”。



巴巴果原产于厄瓜多尔安第斯山脉海拔2000～3000米高度的山区，这里的气候比平地上要寒冷得多，所以巴巴果比起一般的番木瓜来更加耐寒。巴巴果是由同属于番木瓜科内的两种番木瓜在野生状态下自然杂交而形成的，有趣的是，南非的植物学家曾经引进过这两种亲本植株进行杂交实验，想借此还原巴巴果的诞生过程，但是最后只获得了种子却未能发芽。这也说明有很多物种是在极其偶然的机会下才得以诞生的，一旦错过了这次机会也许就不会存在这种物种了。由于巴巴果是近年来才逐渐兴起的新品种水果，所以目前它的主要的产区也还只是限于南美地区，只有美国、南非、新西兰、英国、意大利等少数国家进行了引进。在中国，巴巴果还没有被引进进来，所以目前我们对于这种水果还十分陌生。



巴巴果的果树每年每株只结25～30个果实，果实长度在30厘米左右，每个果实差不多都有1公斤重。成熟时的巴巴果果实呈黄绿色并带有香气，果肉厚1厘米，颜色接近于白色，里面没有种子。巴巴果的口感酸甜多汁，有人形容它的味道就像是番木瓜再加上草莓、猕猴桃、菠萝后混合在一起的感觉。

巴巴果味美可口，果实的耐贮性也十分良好。它的吃法很多，即可加糖鲜吃，也可以调入奶油后制作成巴巴果冰琪琳或巴巴果冰糕来吃，还可以用于烹调或榨成果汁来喝。

www.docin.com



巴巴果可为人体补充丰富的营养，增强人体的抗病能力，它同番木瓜一样，也富含木瓜蛋白酶，所以也能帮助蛋白的消化，具有健脾消食的功效。

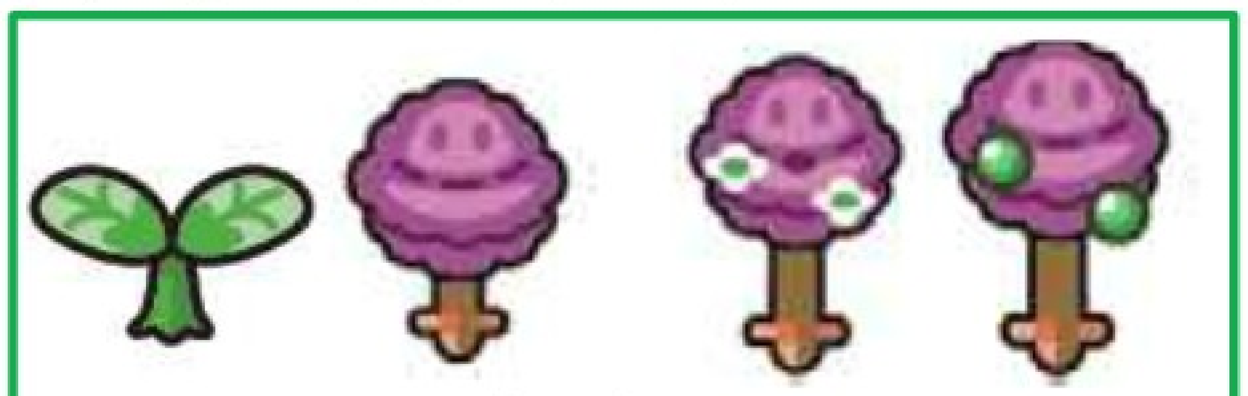
在读本文开头的时候大家可能会奇怪为什么游戏中会把风瓜果设定成是“由相隔遥远的不同果实相互结合而形成的树果新品种”吧，相信在看完巴巴果的介绍后，应该就能明白这样的想法是如何得来的了。

No.45 糖葫果（ウタンのみ）

第45号树果糖葫果的果实长度为25.2厘米，硬度为软，味道为酸甜，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的超能属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。糖葫果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“有人说，如果人类靠近糖葫果的话，它就会从顶端那圆圆的、鼓起的地方来沟通人的心灵”。



▲糖葫果



■糖葫果的成长过程

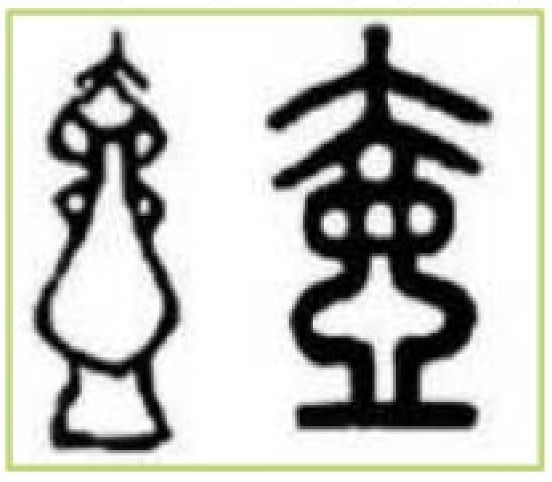
糖葫果的日文名称“ウタン”由“ヒョウタン”一词省略而来，“ヒョウタン”所对应的汉字为“瓢箪”，也就是“葫芦”的意思，所以糖葫果在现实中的原型就是葫芦。

葫芦是葫芦目葫芦科葫芦属的一年生攀援草本植物，它的藤蔓通常在15米左右长，藤上有毛，叶子呈椭圆状或心状。因其生长快速、管理简单，所以世界上的很多国家都有种植。尤其在东亚地区，这里是葫芦的重要产地之一，在日本、韩国、中国、越南等国家不但大量栽种葫芦，而且还有丰富的葫芦文化。



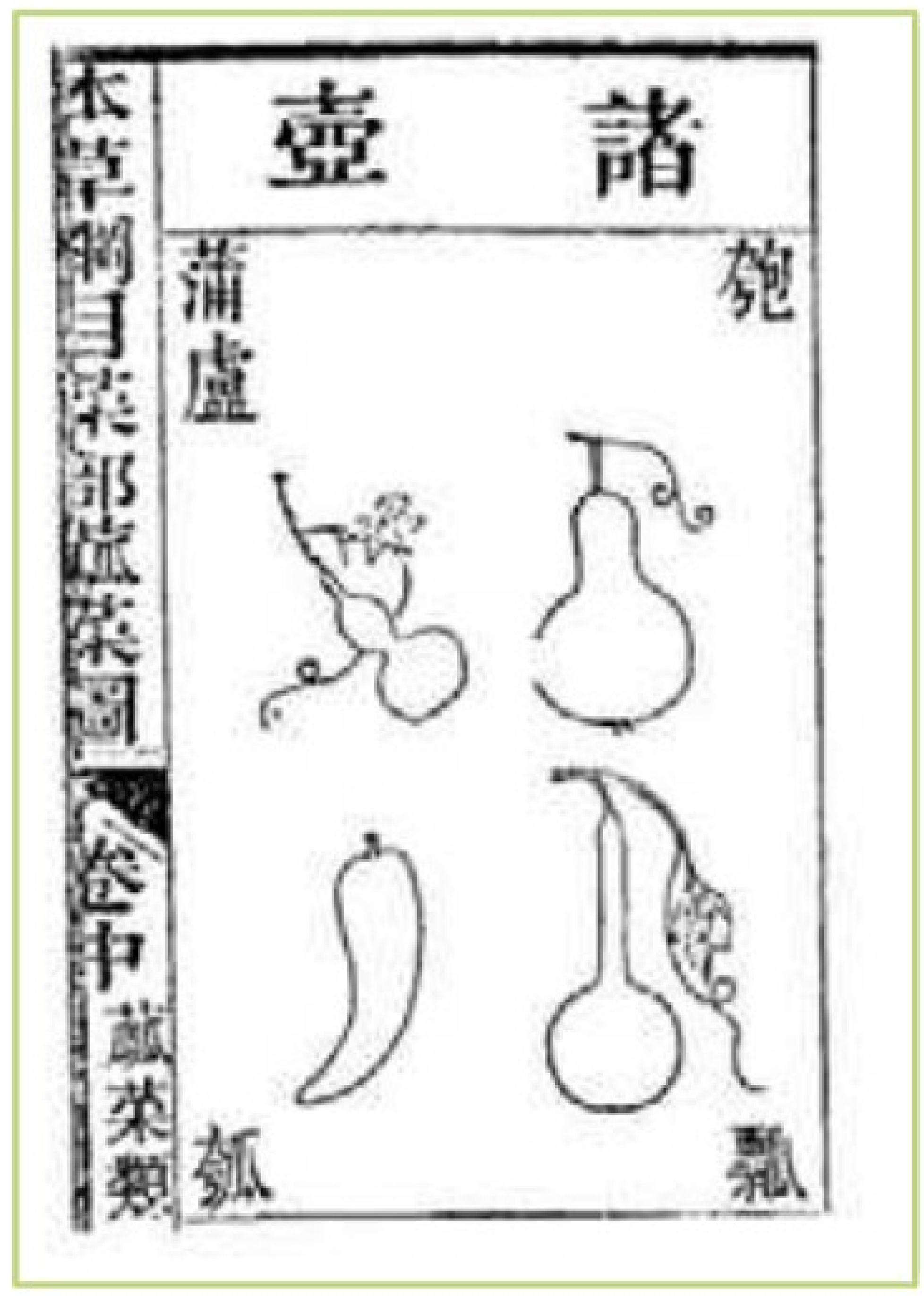


关于葫芦的发源地，传统观点上有非洲起源说、印度起源说等多种说法，这是从它的生长形态上得出的结论，因为葫芦的果实肥厚饱满，能够储藏大量水分，所以植物学家认为它原产于热带地区的可能性比较大。从近年来考古所得的结果来看，亚洲的中国、泰国，非洲的埃及，南美洲的秘鲁、墨西哥等地都在3000～9000年前就已经开始利用葫芦了，究竟是谁传给谁的，目前来说还难以下定论。不过不论葫芦原产自哪里，从这里我们也可以看出，早在人类文明出现以前，葫芦在世界上的分布范围就已经相当广泛了。



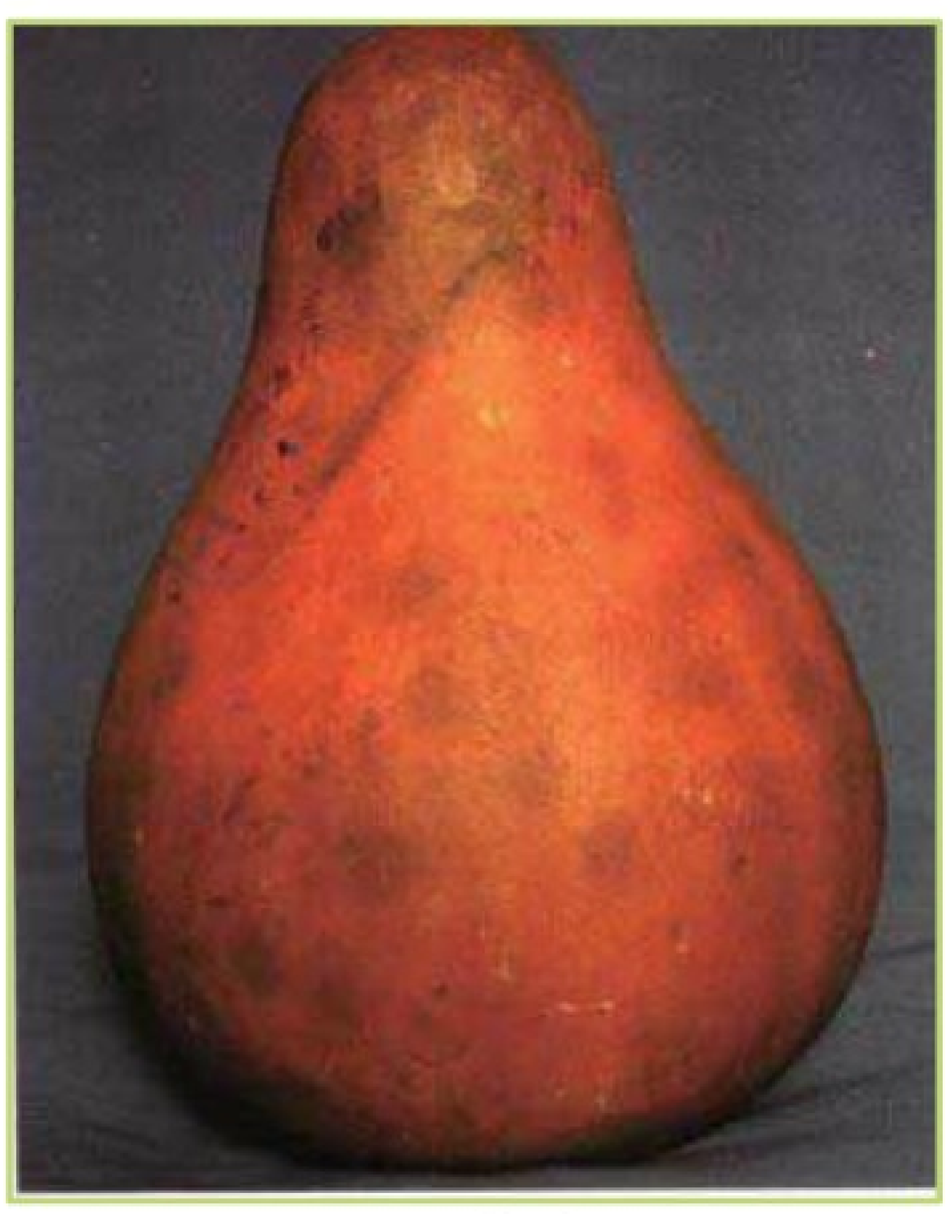
◀甲骨文、金文中的“壶”字，含义就是葫芦。

葫芦在中国的栽培历史也很长。在距今7000年前的浙江余姚河姆渡文化遗址中曾经出土过史前人留下的葫芦皮和葫芦籽遗存，在距今6000～7000年前的陕西西安半坡文化遗址中也出土过仿照自然界葫芦做成的相同形状的盛水器，看来远古时代不管是居住在南方还是北方的中国先民都已经对葫芦有所认识了。到了商周时代，葫芦在历史中的痕迹就更加明显了，因为在甲骨文上也好、在金文上也好，都有表示“葫芦”含义的文字出现。《诗经》是起源于西周初年的中国最早的一部诗歌总集，在《诗经》中，我们也可以看到许多关于葫芦的记载。如《邶风·匏有苦叶》中说：“匏有苦叶，济有涉深。”《卫风·硕人》中说：“齿如瓠犀。”《豳风·七月》中说：“七月食瓜，八月断壶。”《小雅·南有嘉鱼》中说：“南有樛木，甘瓠累之。”其中的“匏”、“瓠”、“壶”、“甘瓠”等其实都是指葫芦，只是由于古代缺乏统一的植物学分类命名标准，加上大量通假字的使用，所以产生了很多葫芦的别称。后来魏晋南北朝时又出现了“壶卢”、“瓠楼”等名称，一直到唐朝以后人们才逐渐称之为“葫芦”。古人栽培葫芦的方法也非常巧妙，生活在西汉晚期的古代农学家氾胜之曾经编写过我国历史上最早的一部农书《氾胜之书》，在他的这部著作中，我们可以看到古人培育特大葫芦的一种奇特方法：先将10颗葫芦的种子一起种下，等到秧苗长到差不多2尺长时，把10棵秧苗的主蔓聚在一起，用软布紧紧缠住，再用泥巴把缠布的地方封实。这样过了几天以后，10根藤蔓就会长为一体，然后挑选其中最粗壮的一根留下，其余9根的上端茎叶全部掐掉，这样从10根根茎中吸收的营养就会集中到一根藤上。此外，在葫芦结果时，还要提早把前3个长出来的嫩果去掉，只保留第4、5、6个，如此一来就可以培育出特大号的葫芦来了。这种栽培方法其实就是我们现在所说的嫁接方法中的“靠接法”，可见古人对于葫芦的栽种早已有非常丰富的经验了。



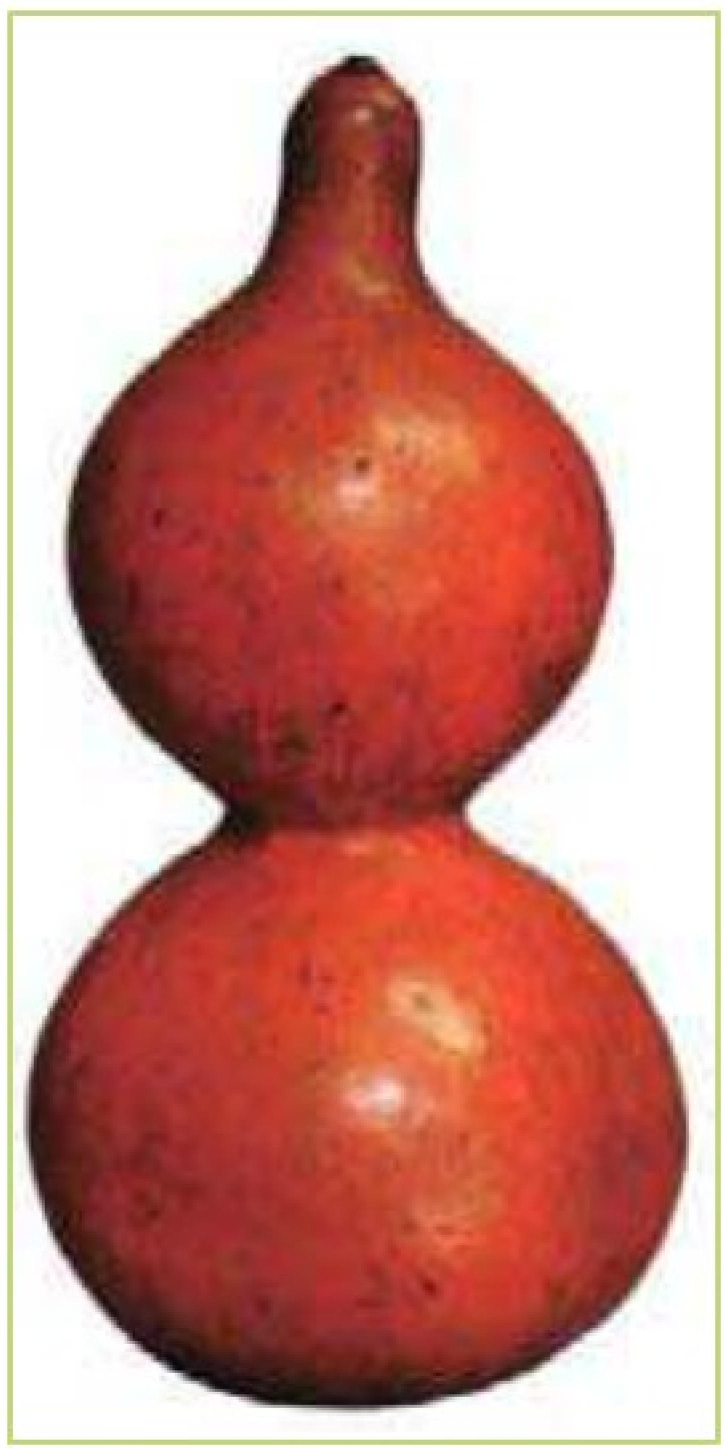
▶《本草纲目》中记载的葫芦品种

葫芦的开花期在6～7月左右，结果期在7～8月左右，果实表面光滑，初长时为绿色，成熟后逐渐变为白色或黄色，里面的果肉颜色



▲大葫芦

也是白色的，并带有很多种子。葫芦品种依照不同的形状可分为上柄小、下柄大的大葫芦，两头大小相等的亚腰葫芦，类似于一个扁圆柿子的扁圆葫芦，上柄细长、下柄浑圆的长柄葫芦，以及整个果实都是长条状的瓠子葫芦等。葫芦的果实大小根据不同的品种其尺寸也有很大的区别，有的果实大小在10厘米上下，而有的则可以长到一米多长，重量可达一公斤。

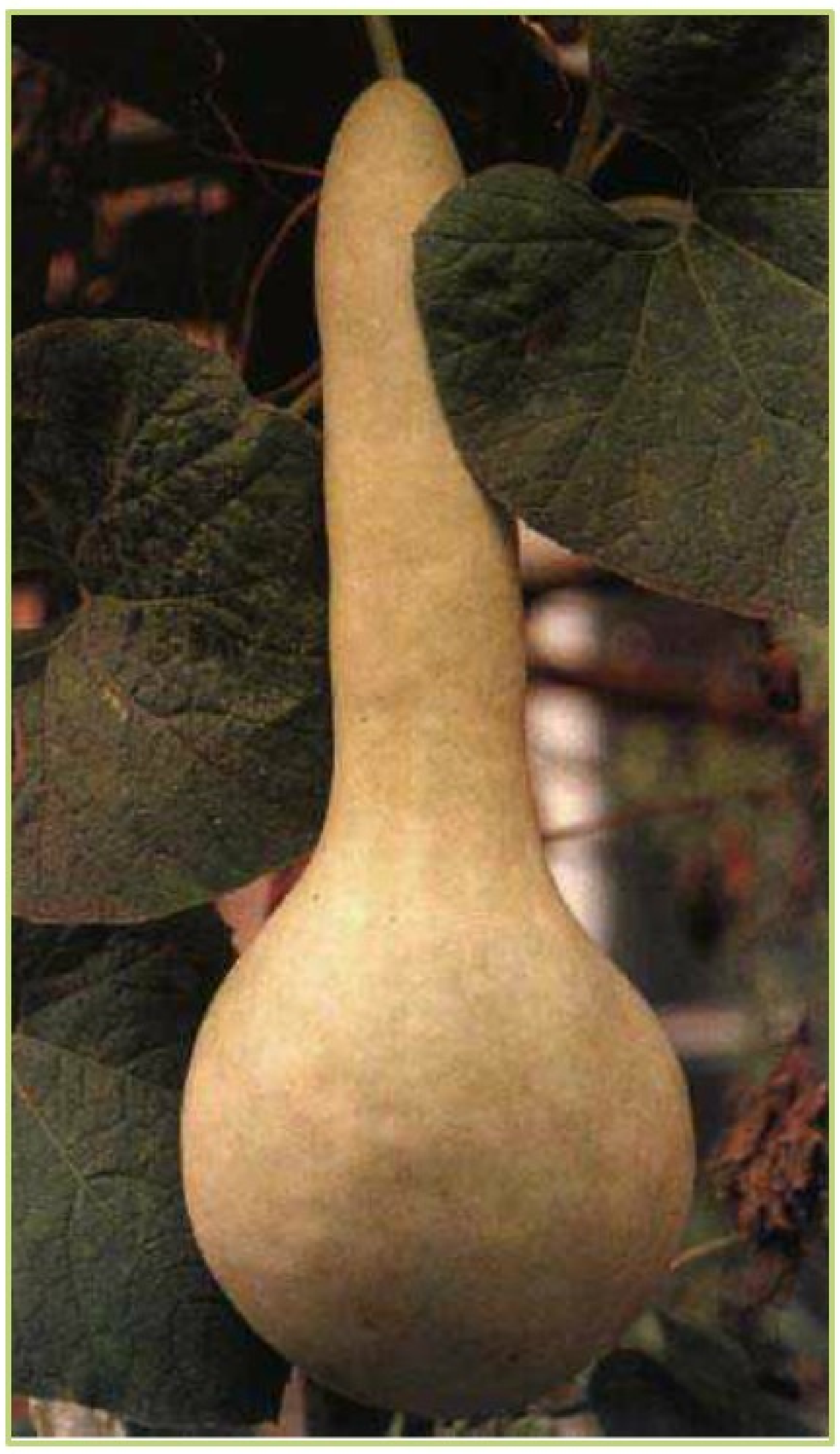


◀亚腰葫芦

▼扁圆葫芦

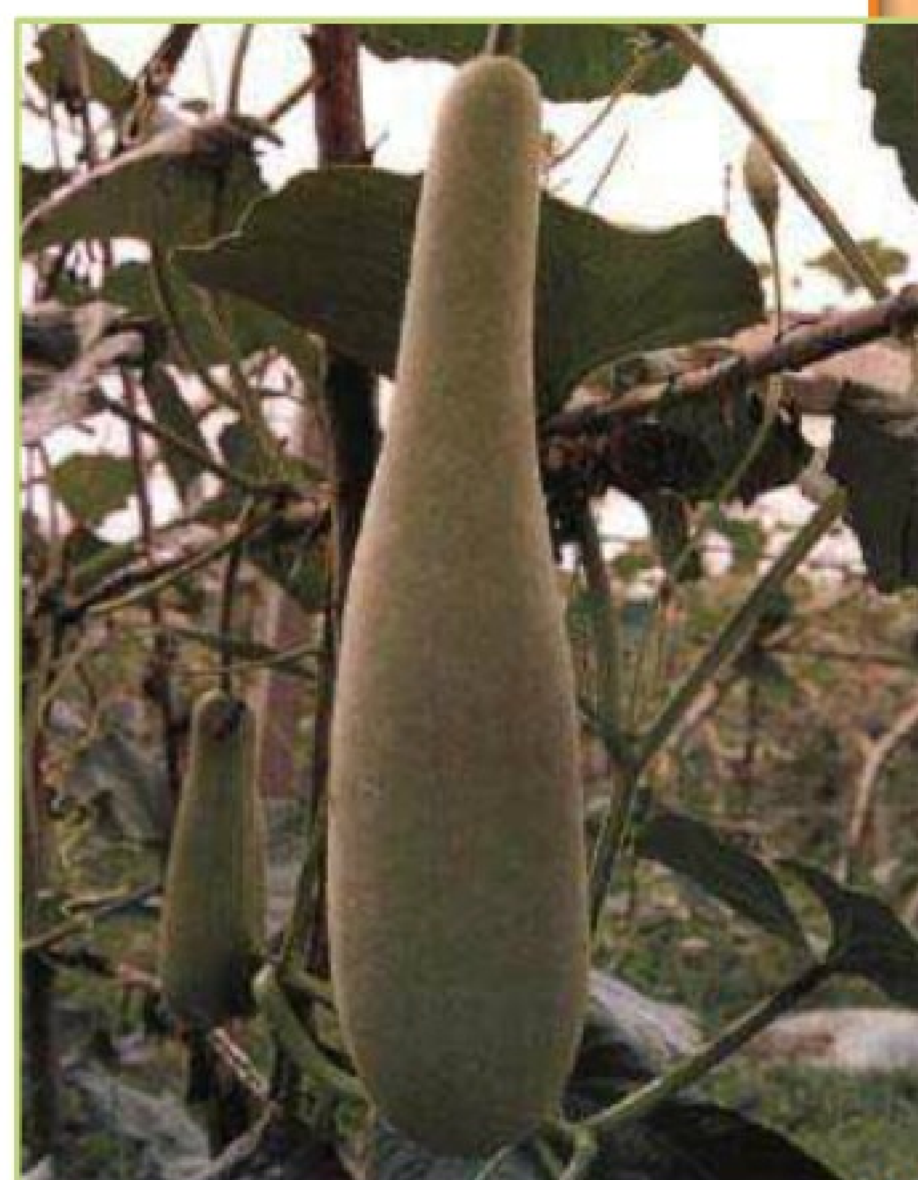


葫芦的用途非常广泛，其最基本的用途当然是作为蔬菜食用了，它的吃法多种多样，既可烧汤，又可炒菜，也能腌制或者晒干后再吃。其次，葫芦可以入药，葫芦的蔓、须、叶、花、籽、壳都可以作为药材，医治多种疾病，据古代医书记载：葫芦花、蔓、须味甘，性平，无毒，可做解毒之药。葫芦瓤与籽味苦，性寒，可治牙肿和牙龈松动；葫芦壳的药用价值更高，其味甘，性平，无毒，可用于消热去火，润肺清肠，并且愈是陈年的葫芦壳，疗效愈高。此外，摘下成熟的葫芦果实放一段时间让它自然老化以后，还可以制作成各种容器和乐器，如酒壶、水瓢、鸣虫笼子、葫芦丝等，也可以雕刻成观赏用的工艺品。



▶长柄葫芦

最后我们来简单介绍一下关于葫芦文化方面的知识，在中国各族人民的生活当中，有很多关于葫芦的民俗文化。在汉族关于人类起源的神话里，有一个版本是说远古时代天下发大水，地上的万物都被洪水冲走了，只有住在葫芦里的伏羲、女娲两兄妹才逃过一劫，后来兄妹两人从葫芦里出来，结婚并繁衍了后代，成为了人类的始祖。可见葫芦在我们的祖先崇拜中也有相当重要的地位。而在中国的其他少数民族中，同样也存在着为数众多的葫芦中诞生人类的神话。民国时期的著名学者闻一多先生曾经在他的《伏羲考》一文中进行过详细考证，结果表明在我国的汉族、彝族、白族、苗族等40多个民族中都有关于人类祖先出自葫芦的神话故事，说明我们先民对于葫芦的崇拜是很普遍的。



▶瓠子葫芦

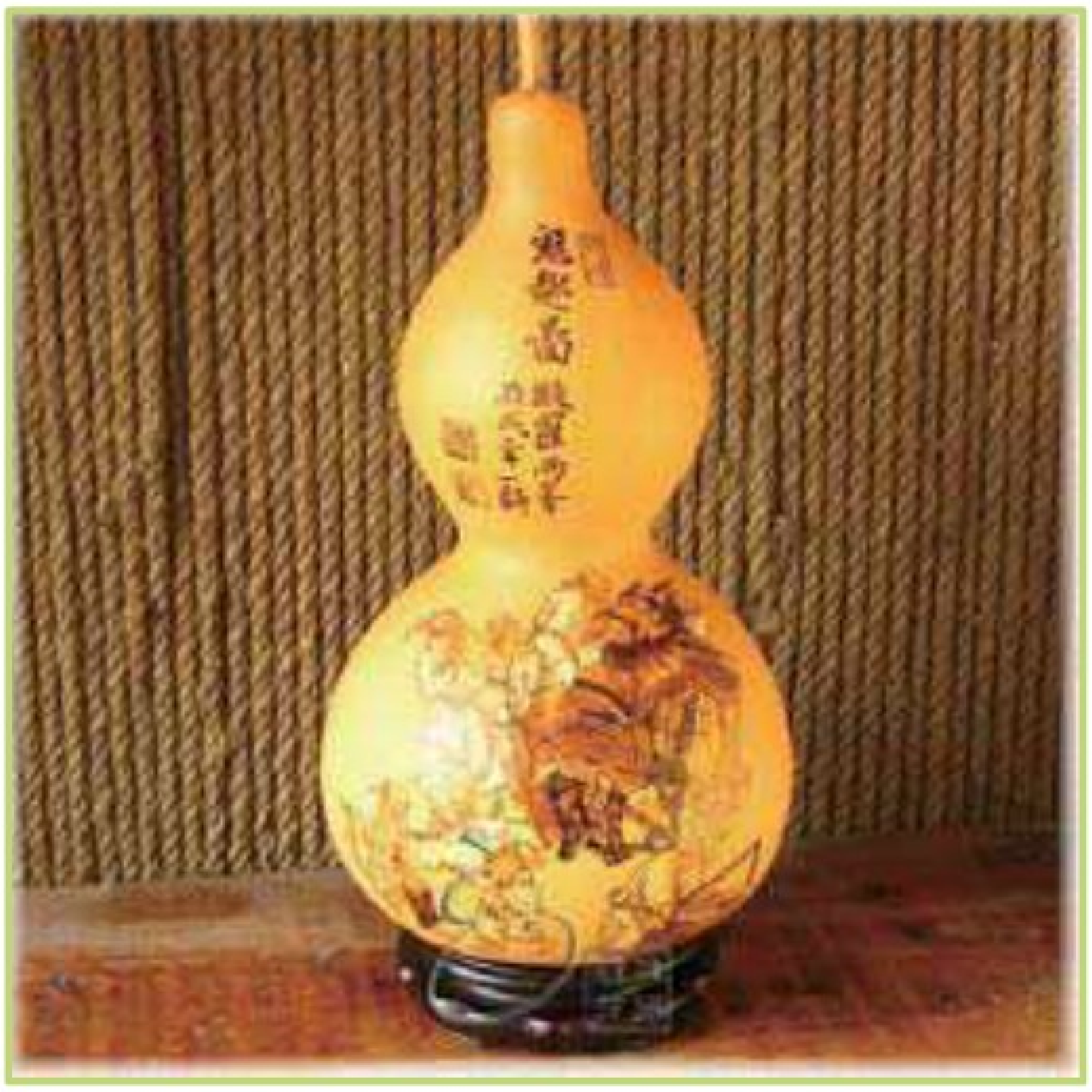
从很早开始，葫芦就已经被视作是求吉护身、避邪祛祟的吉祥物了。葫芦与仙道的关系也非常密切，在神仙故事里的尹喜、安期生、费长房、寿星南极翁、济公和尚这些传说人物，总是与葫芦为伍的，以致后来葫芦成为成仙得道的标志之一。道教传统文化中的暗八仙中也有葫芦的身影，暗八仙指的是道教八仙手中所持的八件法器，即汉钟离的仙扇、吕洞

宾的宝剑、张果老的鱼鼓、曹国舅的玉板、韩湘子的横笛、蓝采和的花篮、何仙姑的荷花，而第八件正是铁拐李的葫芦。由于“葫芦”与“福禄”读音相似，它又成为了富贵的象征，代表健康长寿、吉祥如意，民间以彩葫芦作佩饰，就是基于这种观念。另外因为葫芦藤蔓绵延，结子繁盛，它又被视为祈求子孙万代的吉祥物，古代吉祥图案中有不少关于葫芦的题材，如“子孙万代”、“万代盘长”等。

有些民家会把葫芦悬挂在屋梁底下，其称为“顶梁”，据说这样会保佑居家平安顺利。更为讲究的人家则会用红绳线串绑五个葫芦挂在一起，称为“五福临门”。



▶暗八仙中的葫芦



▶葫芦工艺品



▲葫芦丝

葫芦作为一种吉祥物和观赏品，千百年来一直受到人们的喜爱和珍藏，把它作为中华吉祥文化的一大代表性象征，可算是当之无愧。

不光是在中国，国外很多国家也有葫芦崇拜。如在印度史诗《罗摩衍那》中就有“人们把葫芦一打破，六万个儿子从里面跳出来”的诗句，可见印度人民也是因为看到了葫芦种子繁多的特点，所以产生了对它的崇拜，以祈求多子多福。



▲非洲的葫芦乐器

在游戏说明中介绍说糖葫果能够“沟通人的心灵”，这其实也是从现实中葫芦所隐含的文化内涵得来的，因为葫芦在很多文化中都是吉祥象征物，具有灵性，所以才有了可以与人的内心相沟通的说法。

口袋妖怪原型探析
——伊宿特色三家

寒冬已去，春天来临，官方公开的《口袋妖怪》第六代全新作的消息再一次让广大口袋迷充满了对新作的期待，这也使得原本对《宝石》版的复刻殷切期盼的老玩家们略感失望。早在2010年年初官方就已公开的第五代作品《黑·白》的消息至今约3年了，笔者写第五代口袋妖怪原型探析也不觉进行了一年多，从当初不少玩家们抱怨第五代的精灵太丑太雷人到精灵的形象逐渐被玩家们所接受，笔者也不禁感慨时间之神奇。本辑为大家介绍的还是伊宿的精灵，在新作到来之前，我们还是继续对前五代的精灵保持关注吧。

文／迷　编／马修

No.529 掘地鼹鼠/No.530 钢钻鼹鼠



▲第五代的热门精灵——钢钻鼹鼠。

掘地鼹鼠是《黑·白》正式发售之前就公开的新作精灵之一，这只新精灵不仅仅是全新的造型、全新的能力，就连当时公开的沙游和沙之力这两个特性也是第五代的新创。玩家们可曾记得当年游戏正式发售后，又一次引发了广大热衷于对战的玩家们研究新时代战术的狂潮？作为沙暴队的一线火力，沙游特性的钢钻鼹鼠凭借其凶残的物攻和在沙暴天气下翻倍的速度可以轻易击溃非盾牌类的精灵。作为当时的新作精灵，钢钻鼹鼠的实力曾遭到部分玩家的指责会使战术趋于单调化，但是作为新精灵，想受青睐就必须拥有出众的实力。虽然我们还不知道第六代的精灵中是否会有新的在冰雹天气下大显神威的精灵，不过钢钻鼹鼠的诞生着实算得上是天气战成员中的一颗明星。

最初玩家们从官方发放的图片中认识了掘地鼹鼠，掘地鼹鼠的造型是属于比较明显能看出原型的，即便是不懂日文的玩家们最初也会称之为“鼹鼠”。我们再来看看这只鼹鼠的图鉴资料，精灵分类直截了当，就是鼹鼠精灵，生蛋分组也继承了传统以哺乳动物为原型的精灵特征，是单一的陆上组。既然掘地鼹鼠的原型再明显不过，我们还是来看看它的名字。掘地鼹鼠的日文名是**モグリュー**，又是两个词的合成。老任在给精灵命名时总喜欢玩文字游戏，鼹鼠的日文片假名是**モグラ**，但**モグラ**也可以写成土竜、鼢、鼴、蚡、鼹鼠，这里的土竜指的并不是日本传说中的

梦幻之蛇——ツチノコ，而土竜的音读是ドリュウ，把モグラ和ドリュウ组合起来就变成了モグリュー，指的就是鼹鼠。英文名Drilbur的含义就不包含鼹鼠了，是drill（钻头）+burrow（挖掘）的变形组合。





▲大爪是掘地鼹鼠的显著特征。

进化后的钢钻鼹鼠的日文名是ドリュウズ，ドリュウ代指的是鼹鼠，ズ也可代指头，ドリュウズ只不过是对鼹鼠的另一种称呼罢了。英文名是Excadrill，依然与鼹鼠的意思无关，excavate（挖掘）+drill（钻头）是钢钻鼹鼠生活习性的写照。熟悉动画的朋友们可能会想起动画中钢钻鼹鼠使用技能飞钻的画面，钢钻鼹鼠将双爪闭合，与头部形成一个钻头，来旋转突击对手。在图鉴中对于掘地鼹鼠的介绍是说其在地底移动很快，而对于钢钻鼹鼠的介绍主要是说它可以帮助人们挖隧道，钻头十分有威力。这也难怪钢钻鼹鼠会是矿脉企业家兼地面系道馆馆主亚坤的代表精灵。



▲钢钻鼹是鼠第五代天气战的新贵。

鼹鼠是一种过去常在农田间出没的哺乳动物，是食虫目鼹科的一种。通常的鼹鼠身体大小与老鼠相当，大约有10厘米。矮小的身材长有敦实的肌肉，全身上下覆盖一层黑色的毛，头上长有尖尖的鼻子。鼹鼠的拉丁文学名为mole，意思就是“掘土”。为了适应常年的掘地生活，鼹鼠的整个骨架短而扁，前肢十分发达，肥厚而强有力的前肢掌上长有5根外翻的利爪，非常适合挖土打洞，由于在地下挖洞多以前肢为主，因此前肢进化得十分发达，而后肢相比前肢就短小许多，鼹鼠头也紧并着肩，看起来像是没有脖子，尾巴呈短短的棒状。鼹鼠一生过着在地下挖掘地道的生活，由于一直处于潮湿昏暗的地下环境，鼹鼠的耳朵很小，并且没有外轮廓，埋藏在周围黑色的皮毛中很不明显，有的甚至完全退化，鼹鼠长有一双小小的眼睛，其视力也很差，某些鼹鼠在成年后



▲一只鼹鼠的全身照

www.dooland.com





▲趴在地上的鼹鼠

眼睛会被深深地埋在毛皮下，成为十足的“盲鼠”。既然鼹鼠的视力和听力都如此糟糕，那么鼹鼠是用何感官来生存的呢?原来鼹鼠的主要感官是它们敏感的鼻子旁边的胡须和四肢以及短棒状的尾巴，尤其是鼻子周围的部分特别敏感，鼹鼠就是用这些部位在地下探寻方向，捕食猎物。

鼹鼠主要栖于海拔较低处的河谷地、山间盆地、丘陵缓坡的常绿阔叶林、稀疏灌木林、农耕地和田野地附近。喜欢在地下挖掘属于自己的隧道，通常以地下的各种昆虫及其幼虫为食。鼹鼠在地下挖掘的隧道地势复杂，阡陌交通，再加上地下阴凉潮湿的环境隧道里容易滋生蜗牛、蚯蚓等等各类昆虫，鼹鼠通常就在地下的隧道里依靠自身本能的触觉捕食各类昆虫作为美餐。虽然鼹鼠平时多待在复杂的地洞里，但也并非是永远不见天日的生物，它们偶尔在夜间会到地面上来逛逛，通常多出没于夜间的农田之间，啃食农作物的根和茎，会对农作物造成一定的破坏。猫头鹰捕捉的田鼠，实际上就是指鼹鼠。鼹鼠



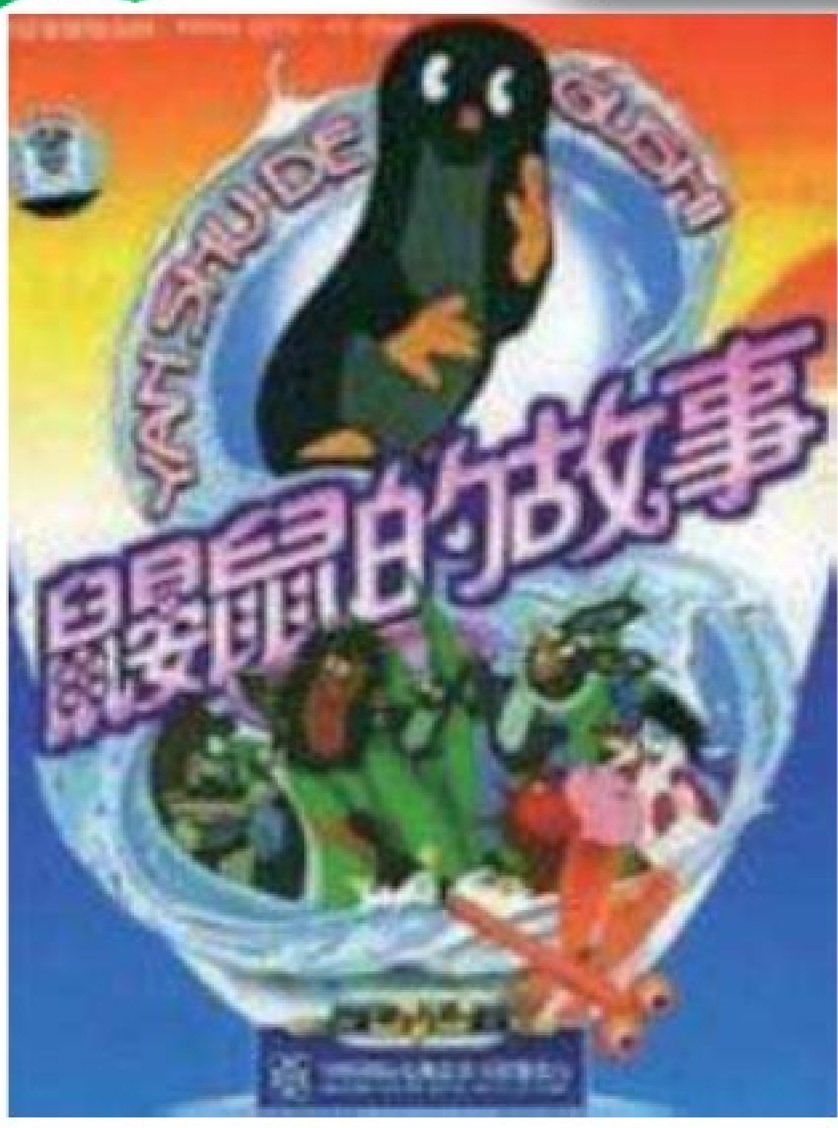
▲这张图和掘地鼹鼠最像!

虽然是挖掘隧道的高手，但它们生性胆小，从不敢主动侵犯其他大型动物，不具备自卫能力，当它们遇到天敌的侵害时会用尖叫震慑敌人，然后伺机逃脱到地洞中避难。由于鼹鼠长期生活在黑暗的环境中，使得鼹鼠很不习惯被强光直接照射，鼹鼠处于强光的环境下中枢神经就会紊乱，各器官无法进行正常的生理功能，更严重的有可能会导致死亡。由于鼹鼠天生具有地下打洞和有时在黑夜里进行地面活动的特点，在如今的部分媒体报道中鼹鼠一词其实就代指间谍。如果你听到某国家情报安全部抓获一只“鼹鼠”，就要知道这里的“鼹鼠”并不是真正的鼹鼠哦。

回到掘地鼹鼠和钢钻鼹鼠身上来，



▲鼹鼠的前肢，肥厚的脚掌上长有利爪，





▲影响了一代动画爱好者的《鼹鼠的故事》，是一代脍炙人口的经典巨作。

掘地鼹鼠的外形特点完全就是现实中鼹鼠特点的夸张化。鼹鼠本身具有发达的前肢和强韧的利爪，这一点在掘地鼹鼠的造型上也得到了很好的体现，掘地鼹鼠拥有一副大得夸张的爪子，并且通过升级就能掌握技能磨爪，主色调黑色的身躯和红色的鼻子、短小的后肢也是鼹鼠的真实写照。进化后的钢钻鼹鼠鼻子旁边的红色条纹，或许就是鼹鼠胡须的缩影。无论是掘地鼹鼠还是钢钻鼹鼠，只能从洞窟里的尘土处遇到，也正完全映照了鼹鼠爱打洞的特征。钢钻鼹鼠不仅是地面系道馆馆主亚坤的代表精灵，在超级地铁首领野掘和阿行的使用精灵中同样也有钢钻鼹鼠，可见官方对钢钻鼹鼠的地位真是给足了分量，就连擅长使用钢系精灵宝石版冠军大悟在《黑2·白2》的PWT中的队伍成员中也出现了钢钻鼹鼠的身影，或许石头迷大悟是依靠它来挖掘新的石头吧。



No.592 普露水母/No.593 布伦水母

布伦水母系列是第五代早期设计的水系精灵。在第四代的对战中风光无限的变换形态的电鬼到了第五代悄然退出了鬼系的行列，水+鬼属性的布伦水母无疑担任起了抵挡对手工兵清扫钉子的重要角色。由于其独树一帜的属性组合，可以使火鸡斗士和凯路迪欧等进攻手倍感压力，又可以使企图使用高速旋转的核果怪等工兵无功而返。布伦水母系列的两个普通特性都不错，遗憾的是梦境特性潮湿就像是官方设计者和玩家们开玩笑，作用很小。回顾起水系防守精灵的发展史，第三代有水系精灵中的堡垒巨沼怪，第四代新增了自我再生的沼王，第五代有水系精灵的新星洗衣机电鬼、改良特性后的海蚯蚓（引水特性的海蚯蚓可以公然对抗海皇牙，但第四代不行）、布伦水母，这些水系精灵不仅各具特色，更是水系对战精灵的重要成员。不知在《X·Y》中又会有哪些强力的水系精灵呢，我们拭目以待吧。





据官方设计者称，布伦水母系列最初是由可爱飘逸而又华丽的水系口袋妖怪的设计理念设计的，就参照了大海里美丽的水母为原型，又结合了王子与公主的形象特点，因此性别不同的普露水母和布伦水母拥有截然不同的颜色和外部特征。雄性和雌性的普露水母的脸部特征分别是一副苦脸和一张笑脸，这和地铁大师双胞胎兄弟野掘和阿行的面部表情异曲同工。进化后的雄雌两性布伦水母外形更是十分萌态，分别是茫然和微笑的表情。布伦水母系列最初被设定为水系精灵，游戏设计的后期完善属性平衡的过程中又加上了鬼这一属性，因此图鉴对它们的介绍也很吓人：“一旦被它的面纱一般的触手缠绕后，会被拖入8000米深的海中杀死”、“不小心迷航进布伦水母住所的游船会沉没，船员们的生命会被吸走”之类的语句都出于图鉴的介绍中，亿万吸取和能量球两个技能或许正是为了印证布伦水母吸食人类生命力的体现（布伦水母系列和吊灯鬼系列属性上虽然一水一火，但有着相同的嗜好啊）。

初代的玛瑙水母和毒刺水母的日文名分别是*メノクラゲ*和*ドククラゲ*，名字中都包含了*クラゲ*（水母）这一词根，但是布伦水母一族的日文名就不是太能明显看出原型。我们先来看普露水母英文名，Frillish是由frill（褶边的）+jellyfish（水母）组合得到，名字中很好地体现了普露水母衣褶般的触手，大致的意思就是“褶皱水母”，布伦水母的英文名是Jellicent，是由jellyfish（水母）+magnificent（华丽





▲普露水母和布伦水母正在使用技能厄运

的，堂皇的）的词尾而来。*プルリル*是普露水母的日文名，由frill的音译*フリル*变形得到*プルリル*，名字中与水母无关。布伦水母的日文名*ブルンゲル*有点让人费解，据推测*ブルン*的原型可能是德语blume（花朵）的音译，*ゲル*可能指的是gel（胶体）。巧合的是，NDS游戏《恶魔城 苍月对的十字架》中“海魔”的日文名*プロケル*和*ブルンゲル*在读音上还是挺相似的。

和电鳗王系列一样，布伦水母系列的生蛋分组居然是含糊的不定型组，因此与生蛋分组为水中3组的毒刺水母是无法



▲《苍月十字架》中的プロケル

生蛋的。布伦水母系列的原型不是十分明显，仅从外形上看不出是哪种水母，不过在上辑介绍的翻车鱼部分曾提到翻车鱼有爱吃海月水母的特征，正好翻车鱼与布伦水母系列图鉴编号是连着的；英文名语源中magnificent一词或许是为了体现海月水母那堂皇瑰丽的形态，布伦水母系列的原型应该就是海月水母。

与广泛分布于伊宿地区各个海道上的普露水母一样，海月水母也是在各个大洋中广泛分布的一类低等生物。海月水母在地球上已存在六亿多年，比恐龙还早诞生好几亿年，曾是远古海洋中的霸主。海月水母的身体里95%以上都是水，整个外形呈透明无色的伞状，直径约10至100厘米不等，它们通常生活在近海岸，港口和码头的浅海处有时能看见它们的身影。虽为古老的海洋动物，但是海月水母并不十分擅长游泳，随着洋流飘荡是它们的主要移动方式，当它们随波逐流时，身体表面的外伞向上，内伞向下，与触手一起推动水流前进。作为低等的腔肠动物，海月水母自然没有眼睛、骨骼、大脑、眼睛和复杂的器官，更不存在智力与意识，只是靠极其简单的神经感应器官来帮助它们移动和捕食。由于没有眼睛和大脑，海月水母常常是翻车鱼、棱皮龟等天敌的盘中餐，不过由于海月水母以及所在海域的浅海处的颜色都是趋近透明的，这种奇妙的保护色也在一定程度上降低了它们被天敌和人类捕获的可能性。一般来说，各种浮游生物、软体动物、部分原生动物、硅藻、背囊动物的幼虫都是海月水母的食物，有时也会吃掉一些小型的水母，如栉水母和水螅水母类。当海月水母捕食时，会用触手缠绕猎物，口腕上的刺细胞放出的刺丝能瞬间


▲我们可以清晰地看见海月水母衣褶般的触手

www.gooland.com

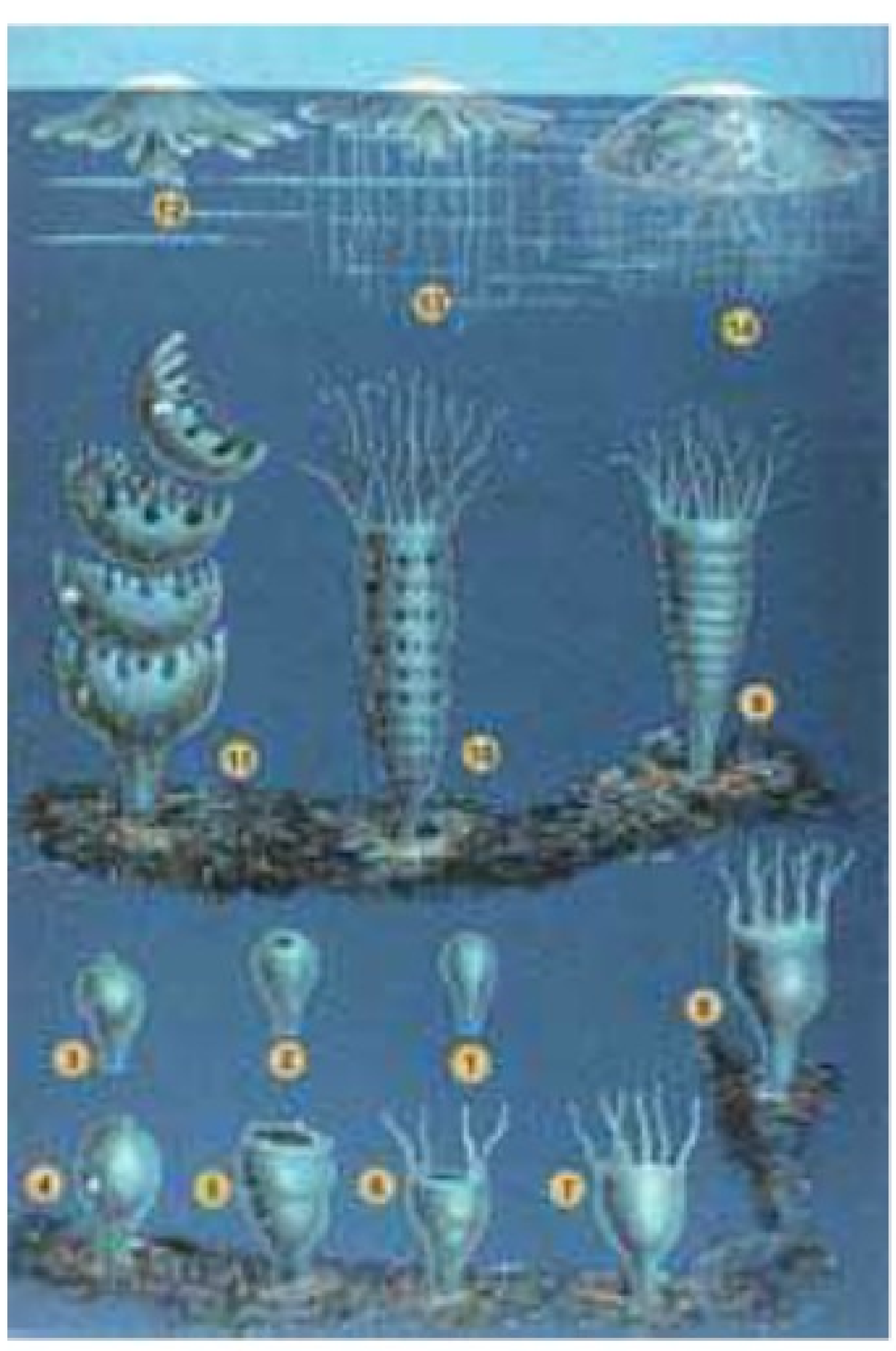
麻痹小型动物，然后再将其吞噬入口道，最终进入胃部。由于海月水母的身体呈透明，我们可以清晰地看见身体里有四个胃囊，待食物消化后，由呈辐射状分布的水管腔将养料输送至全身。有时倘若在海边看见被海浪冲上岸的海月水母，切记不要轻易用手去直接碰它的触手，即便是刚死亡的水母，触手依然可能会蜇人。

海月水母胃部下方有四个明显的环形生殖腺，生殖方式为有性生殖。海月水母虽为低等生物，但是一生的发育却要经历几个不同的过程。当雌雄水母完成受精卵后，过一段时间在海洋里会发育成形似拖鞋的浮浪幼体，寻找可以附着的礁石或蚵架；之后变为水螅体，水螅体看起来和海葵相似，并无水母外貌特征；水螅体成熟后会以横裂生殖的方式诞生数量惊人的小水母，小水母刚开始还是依附在水螅体上，后来成长为独立的小水母；之后又演化为碟状体，捕食构造逐渐形成；最后演化为真正的水母幼体，此时的触手和口腕



基本形成。由于水母养殖是一项技术活，而海月水母瑰丽的外表极具观赏价值，使得我国一些水族馆长期致力于水母养殖技术的工作中。

▶水母发育图



提起布伦水母吸收船员生命力，让笔者想起了《雷欧奥特曼》中的圆盘生物シルバーブルーメ（希尔巴布尔美）。它是一只巨大的水母状怪兽，受到布莱克星的指示，袭击了地球防卫队MAC队的基地，吸入了MAC队的飞机，还杀死了主角凤源的朋友，是一只不折不扣的杀人水母。巧合的是希尔巴布尔美和布伦水母日文名中都出现了ブル，相比于希尔巴布尔美，布伦水母系列可就温柔可爱太多了。《黑2·白2》最后一个水系道馆馆主西兹的压轴精灵，以及PWT里顽皮的美人鱼小霞的新伙伴，都是布伦水母哦。此外，TV版动画中的武藏目前也拥有了一只雌性的普露水母了。



▲雷欧奥特曼与希尔巴布尔美



No.613 雪熊宝宝 / No.614 冰须熊

介绍完两个热门的精灵后，下面我们把目光放在相对冷门的精灵冰须熊系列的身上。第五代包括丘雷姆在内的冰系精灵让玩家感觉都不是特别强，造型也不是非常萌，毕竟可爱和实用的冰系精灵集中在第一代和第四代。虽然冰须熊能够学到冰棱坠落这一罕见的冰系技能，可惜由于能力平庸难以发挥这一技能的附加效果，各数值的设定上又被猛犸猪压制了一片。在《黑·白》游戏发售后不久官方曾配信过一只雪熊宝宝，稍稍引起了玩家们的关注，可惜这只雪熊宝宝既不是梦特性又没掌握什么稀有的技能，所以值得收藏的并不是雪熊宝宝本身而是装它的珍贵球。





光从外形上看，我们就大致可以猜到冰须熊的原型就是北极熊。即使不看名字，从技能和特性的设定也足以证明我们的猜测，单一的冰属性精灵却能掌握不少和水有关的技能，如潜水、水之冲击、冲浪、潮水，同时又享有轻快这一梦特性，这都是现实中北极熊善于在海里游泳活生生的写照。雪隐特性又是对全身白色的北极熊与极低环境颜色相融的形象化。冰须熊的日文名是ツンベアー，ツン的语源是ツンドラ，是英文单词tundra（冻土）的音译，ベアー十分明显，自然指的就是bear（熊）了。英文名Bearticde的构成也比较简单，就是bear（熊）+arctic（北极的、极寒的）。可见日文直译是“冻土熊”，英文直译就是“北极熊”。雪熊宝宝作为冰须熊的进化前的形态，官方设计者为充分考虑到体现进化初级阶段稚嫩的特点，鼻子上的鼻涕似乎已结了冰，并且这只可爱的小宝宝是学不会潜水和水之冲击的，同时也不具有轻快特性而是颤抖特性，显然雪熊宝宝并不擅长游泳。雪熊宝宝的日文名和英文名起得十分生动鲜明，日文名是クマシュン，クマ是熊的意思，

シュン是吸鼻涕的拟声词，连起来就是“吸鼻涕的熊”。英文名是Cubchoo，为Cub（幼兽）+Achoo（打喷嚏的拟声词“阿嚏”）构成，意为“打喷嚏的幼兽”。不过可别小看了雪熊宝宝的鼻涕哦，图鉴中说：“一直流着鼻涕，一边擤鼻涕一边发出技能，鼻涕是技能的源泉！”可见鼻涕还是雪熊宝宝力量的来源呢。



▲幼小的北极熊

冰须熊系列无论是外形特征、名字、技能，都与现实中的北极熊息息相关。北极熊有白熊之称，顾名思义就是主要生活在北极圈内的熊。北极熊是目前世界上最大的大陆肉食性动物，是棕熊科下的一属，冰天雪地的北极食物链的顶端成员。通常的北极熊体约长两至三米，平均体重高达750千克，当它们用后腿站立的时候，可以平视大象。在那白雪皑皑的环境中，北极熊的皮下有一层厚厚的脂肪，可以抵御极地的严寒，即便是鸟兽难以忍受的北极低温，北极熊也可在那活动自如（可惜冰须熊没有厚脂肪特性）。全身的一片白毛是北极熊天然的保护色，可以与周围的环境融为一体，不会被猎物轻易发现，北极熊凭借一身的白毛可以在雪地里悄悄地接近猎物，再将其制服。北极熊的皮毛不仅有保护色的作用，而且构造也比较独特，皮毛分为上下两层，上部的毛纤长且光滑，下部的毛短而浓密，可以抵御空气中寒冷的水蒸气，这些既纤细又结实的毛发可以将极地的严寒拒之身外。北极熊的这些毛发虽看上去都是白白的一片，过去人们一直以为这是一身白毛。美国科学家马尔利姆·亨利去用显微镜看过北极熊的毛后得出结论——这些毛并非白色，而是一根根透明的小管子，由于北极熊的皮肤表面十分粗糙，在阳光的反复折射下使得体表呈现出白色，有时其中还夹杂着淡淡的黄色。年幼的北极熊的毛色通常都是纯白色的，可以保护它们避免天敌的攻击，但随着年龄的增长，毛发中色素的积淀，成年北极熊的毛是淡黄色或黄色。



▲生活在极寒地带的北极熊

北极熊的皮毛下有一层厚厚的脂肪，这层脂肪不仅可以抵御风寒，即便是刺骨的冰冷海水里北极熊依然能在其中自如地游泳。北极熊可是游泳高手呢，它们在水中有流线型的躯体，强有力的四肢可作为有力的划桨，它们可以钻进冰层下方的海水里追逐海豹，有时还可以游泳至远离大陆的数千米外。当然也别忽略了北极熊的陆地活动能力，熊的奔跑速度是相当快的，比普通人跑得都快，北极熊除了有出色的游泳技能外，亦有快速的奔跑能力，可是游戏中的冰须熊和威力熊的速度种族值只有区区的50和55。我们知道现实中的熊是杂食动物，水果、植物的茎叶、肉类都是它们的食物，但极地的北极熊可是不折不扣的食肉动物，它们所吃的食物中

约98%都是肉类。生活在极寒的环境中自然就需要大量的能量来维持，各种海豹是北极熊们最爱的食物。北极熊捕猎海豹的方式一般有两种，一种是直接跳下海洋，用其出色的游泳能力将海豹驱逐上岸，或者直接在水下将其制服；另一种是静候在冰面上的海豹的呼吸孔，一旦海豹露头就直接用尖利的牙爪将其咬杀。除海豹之外，还会捕食其他哺乳动物、鸟类、各色鱼类以及难对付的海象。偶尔北极熊也是腐肉的食客，搁浅的鲸鱼亦是它们的盘中餐。海象与北极熊在食物链上处于竞争关系，海象有肥大的躯体，强韧的双牙，北极熊们通常难以将其制服，海象与北极熊有时会产生厮斗，有资料证实，海象也会以幼小的北极熊为食。



▲北极熊是游泳能手

随着近几十年来全球气温的升高，北极冰层的融化，北极熊不得不往更远处的方向去捕食，在北极熊长途游泳的途中，也会因为精疲力竭而最终无法登岸。如今人类对北极熊的捕杀和相关贸易也会减少北极熊的数量，目前世界不少国家都对于保护北极熊和栖息环境做出了一系列的措施。前几辑的原型探析中介绍到豪武战鹰的原型白头海雕常用来代指美国，而高纬度的俄罗斯境内有大片的雪地和北极熊，因此北极熊也代指俄罗斯，因此国际上有“美国鹰，俄国熊”的俗称。

北极熊生活在高纬度的严寒地区，而在口袋妖怪世界在不少同人小说中被认为世界最北端的新奥地区的北边也有漫天的大雪。第四代的强力冰系精灵猛犸猪在第五代得到了厚脂肪这一梦境特性使得弱点变相减少，而以北极熊为原型的冰须熊系列却偏偏没有厚脂肪特性，让不少玩家感到设计者对第五代冰系精灵的不公。我们知道关东地区有双子岛和冰之洞窟，芳缘地区有浅滩洞穴，口袋世界北端的新奥地区更是有漫天大雪的道路，这些地点聚集着当地本土的冰系精灵，而伊宿地区的巨大洞穴的本土冰系精灵却只有双子甜筒系列。看来冰须熊家族的栖息地的气候并不是英文名语源中的像arctic（北极的、极寒的）那样的场所，因此就不用厚脂肪来御寒啦，动画中小智一行人遇到的的野生冰须熊也是栖息在森林里而不是冻原中。



神奇宝贝特别篇

三十八卷简介（终）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

帕尔和戴亚依循着布鲁特留下的笔记踏上自己的征程。大小姐则独自来到对战开拓区和国际警察汉森姆一起搜寻情报，两人在开拓区跟随着一名可疑的女子走进了战斗城堡，与此同时大小姐的战斗城堡挑战也开始了。

本辑概要

在大小姐挑战战斗城堡的时候，汉森姆开始了对城堡的调查，调查中发现神秘女子居然是城堡的主人嘉德丽雅，更令他感到意外的是开拓之脑不是嘉德丽雅而是管家石兰。原来嘉德丽雅因为拥有强大的力量，而被限制不能随便与人战斗。大小姐过五关斩六将很快地站到了石兰面前，战斗中石兰的艾雷特展现出了超强的实力，一开始大小姐就一直被压制着，不过最后凭借露帕兔的魅惑身躯特性终于扭转了战局，取得了胜利。

战斗后汉森姆拿着银河团团员的照片向两人询问，石兰告诉汉森姆最近银河团经常在坚硬火山附近活动。这时一名自称是四大天王弟弟的名叫巴克的小鬼突然出现在众人面前，他似乎对那座火山很了解，并告诉众人银河团的目的可能是居住在坚硬火山之中的炎钢兽。话毕，巴克一把抢过汉森姆手中的照片，消失在众人面前。

第二天大小姐决定挑战战斗轮盘，这里的特点是根据轮盘转动可得到一些帮助，不过这些帮助可能是正面的也可能是负面。但这难不倒大小姐，大小姐每次都正确地按到自己想要的效果。不知不觉间大小姐完成了二十一场连胜，等待着她的将是轮盘女神带给她的通关考验。

另一头，巴克一个人来到了坚硬火山的内部洞窟入口处。以防万一，他给他的哥哥奥巴打了一通电话。奥巴告诉巴克根据他的调查，银河团似乎是瞄上了火山



深处的一个被称之为火山镇石的宝物。为了弄明白银河团的真实目的，巴克让跟随一路的银河团成员现身。原本想通过武力得到真相，可银河团人多势众，根本打不完，于是巴克改变策略，决定利用念力土偶的力量先于银河团找到宝藏。

剧情评析

虽然普拉蒂娜在挑战战斗城堡的时候遇到了一些阻碍，不过凭借着她的睿智扭转了劣势，赢得了第一枚贴纸。第二天，她对战斗轮盘发起了挑战，这次她又能否顺利通关呢？

笔者认为，战斗轮盘的规则对于普通人来说是充满了不确定性。但对于大小姐来说，这根本不是问题。之前挑战新奥地区帷幕市道馆的时候，大小姐为了可以跟上阿李的卢卡里奥的速度，在游戏厅进行过目押的特训。如今，只要是大小姐想要让轮盘停在哪一格就能在那一格。所以，战斗轮盘为挑战者设置的障碍，对大小姐丝毫没有影响，反之大小姐还可以利用它为自己争取有利的条件。

汉森姆从石兰口中得知银河团最近在

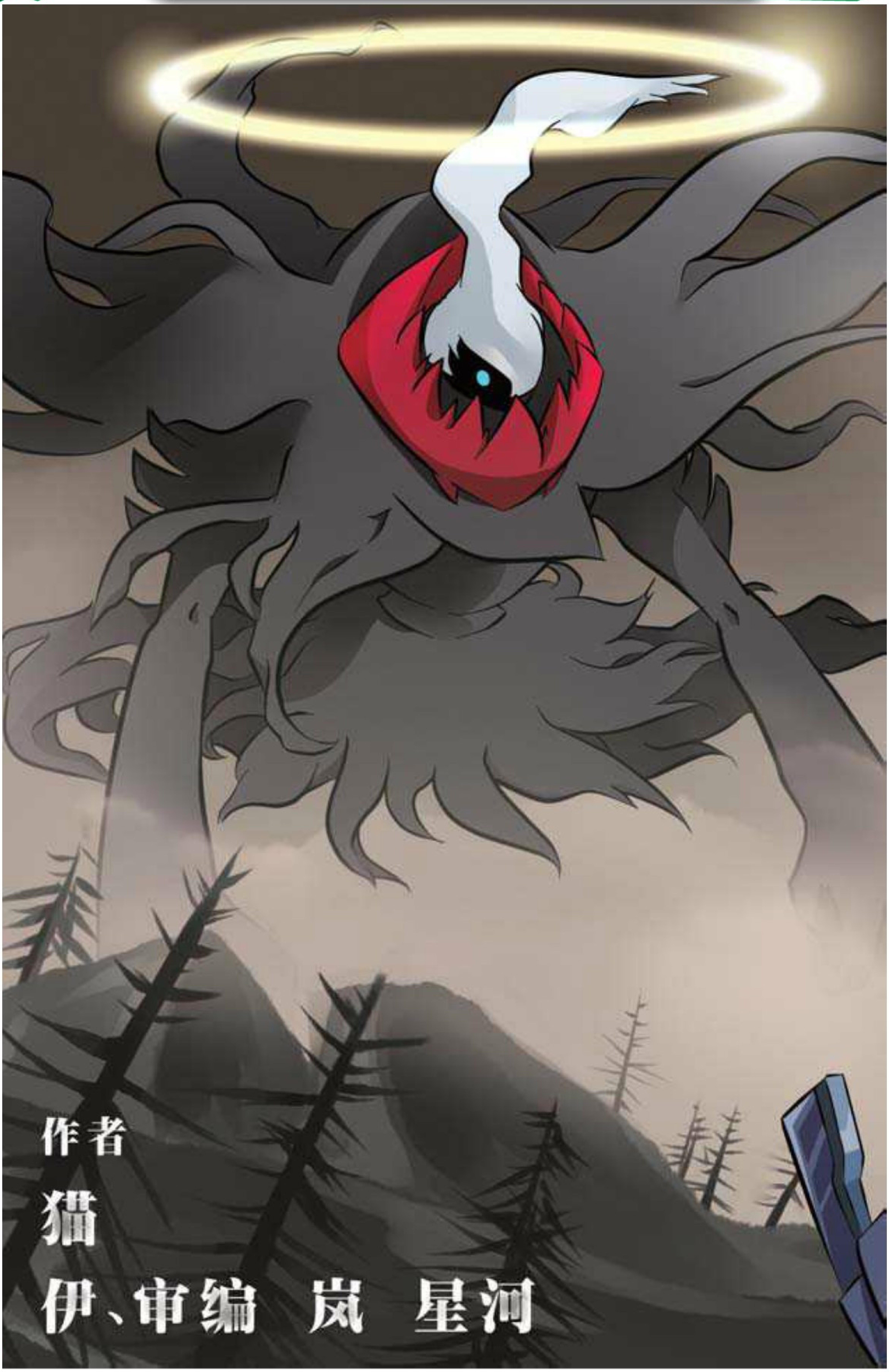




坚硬火山附近频繁活动。现在银河团的负责人是布鲁特，他和赤木不一样。赤木希望可以通过帕鲁基亚和迪亚鲁加的力量实现自己的“创世”理想，布鲁特似乎仅仅是对神兽本身感兴趣。

巴克起初以为银河团的目的是居住在坚硬火山深处的炎钢兽，但巴克的哥哥——四天王之一的奥巴则认为银河团的目的并不是炎钢兽，而是存在于坚硬火山最深处的火山镇石的宝物。巴克孤身一人来到坚硬火山，为了探明究竟，他和银河团展开了一场激战。正所谓双拳难敌四手，在银河团车轮攻势下，巴克显露出了疲态。虽然巴克改变策略，暂时逃脱了银河团的追捕，可能否全身而退还是个未知数。

这辑笔者将三十八卷的内容完全分享完了。大小姐是否能通过轮盘女神的考验，巴克又能否守住火山镇石？欲知后事如何，请继续关注特别篇简介。


作者
猫
伊、审编 岚 星河


POKEMEW
青之救助队



或许部分读者会感到疑惑,为什么黑街不对小阿尔和超梦、拉迪奥斯这些他们恨之入骨的神兽下手呢?原因很简单,这次绑架行动的目的就是激化神海两国的矛盾,所以小阿尔没有任何利用价值,相反绑架他的话,向来擅长踢皮球的神府倒有文章可做了。



关于本辑封面:终于到《EVA》了!这次恶搞的初号机VS力天使塞路尔,感觉真是意外地高同步呢,尤其是叠翅鲨龙的腹部和达库莱的飘带。不过期待小梦COS凌波的读者就抱歉啦-w-。PS:副标题的红色符号是五线谱中的四分休止符哦。



Pokémew

其实起初黑街也没想到神国会如此反应迅速,然而拜超梦与菲奥娜所赐,现在整个下水道都是神府的搜查兵,一旦被发现,不仅无法挑唆神海两国的矛盾,还有可能暴露组织,所以万不得已只能撕票——但显然,这个决定触及了达库莱的底线。



紫璧邪的日记：我起初关注达库莱，只因他同我一样来自神国的上流阶层。若非走投无路，我们绝不会投奔黑街。自视甚高的他在这个集体中，理所当然不会有半个朋友……想来即便是我，也还有一两个闺蜜呢……而能让他留下的惟一理由，大概只有“复仇”二字吧？呵呵，其实我们之所以走到一起，何尝不是如此呢？



关于岩仁糕:一种非常压秤的土特产,在沙漠地区已经有几百年历史。它是由当地岩宫蟹采用秘方熬制而成的纯天然食品,价格不菲但口味纯正、营养丰富,保质期宛如岩石般漫长,因此常常看见去年的岩仁糕一直卖到今年。



强袭磨女梦幻的微博:@雏音未来唉,这几天真郁闷,大哥没空陪我,我又跟那个黄毛狼獾莫名其妙吵了一架,拉亚的手机一直没信号,连你和莉莉安都在上补习班!看来我只好猫在房间里了……谁叫我想到雷犽就心烦,根本不想跟他打照面。



强袭磨女梦幻的微博：@*紫华绯*海王子的签名?TUT 抱歉啊其实我宴会上根本没碰到他……一会儿我帮你问问拉亚吧，她好像还在神殿里。好啦好啦你也别翘课来看我了，没啥事的~(梦幻隐藏了上一条微博)



虽然和事实有些不符,但菲奥娜的解释在目前看来也能圆过去。只不过,在达库莱怒毁通讯器的那一刻,已注定他与黑街彻底决裂。或许他也做好了放手一搏的打算吧,只是未曾料想,制裁的到来竟比他的叛变还要悄无声息……



闪霆的内心吐槽:敢不敢来个实力正常点的!!!瞬杀噩梦神的准神龙……还特么是地面系的!!最近做的一直是送树果找小孩这类鸡毛蒜皮的任务,怎么难度星数咔嚓一下就破表了?!!还以为被疯狗群追着咬那样的倒霉事这辈子都不会再撞上了呢!!!



看来冰影的训练颇有成效,现在他的青霜剑已经可以铠甲化了。另外雷犽选择带着玛娜菲与菲奥娜先逃也是无奈之举,毕竟只有他速度快过叠翅鲨龙,优先保护雇主是最重要的(话说我真的超级烦"《救助队》系列"里动不动就被野怪打跪的雇主)。



Pokémew 如果不是因为炎之牙烧伤减半物攻、以及冰铠的防护,冰影恐怕已经被秒杀了吧……这场突如其来的战斗,不仅敌人强得逆天,动机和身分也完全颠覆了他们的认知—— 不过在叠翅鲨龙看来,这个小小的救助队或许根本不配称之为"对手"。



原本想在这里让叠翅鲨龙提一下达库莱的绑匪身份,不过,星河提醒我他作为军人,加上一心想将冰影灭口,并不见得会如何多话,因此就不让他透露太多了,毕竟我也不太喜欢反派在说台词时被主角反杀的剧情……

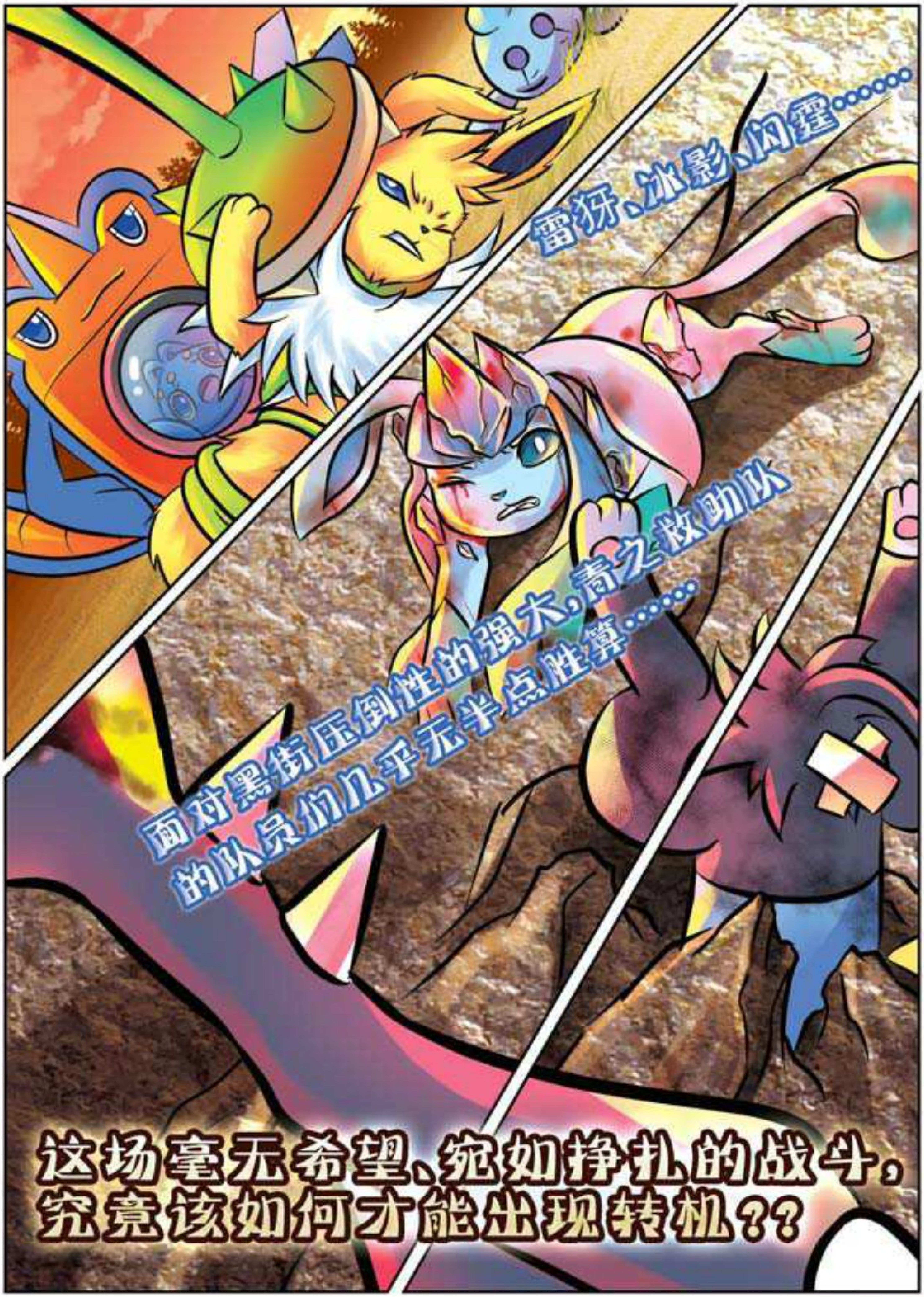


边角:曾经的客户电鬼伊崎本终于和青之救助队正式见面了!估计雷犽做梦也不会想到昔日那个被队友调戏为"天线宝宝"的纯真正太会变成跟自己完全对立的敌人吧。顺便,高速移动中被绊倒,雷犽大概摔得很痛……



Pokémew

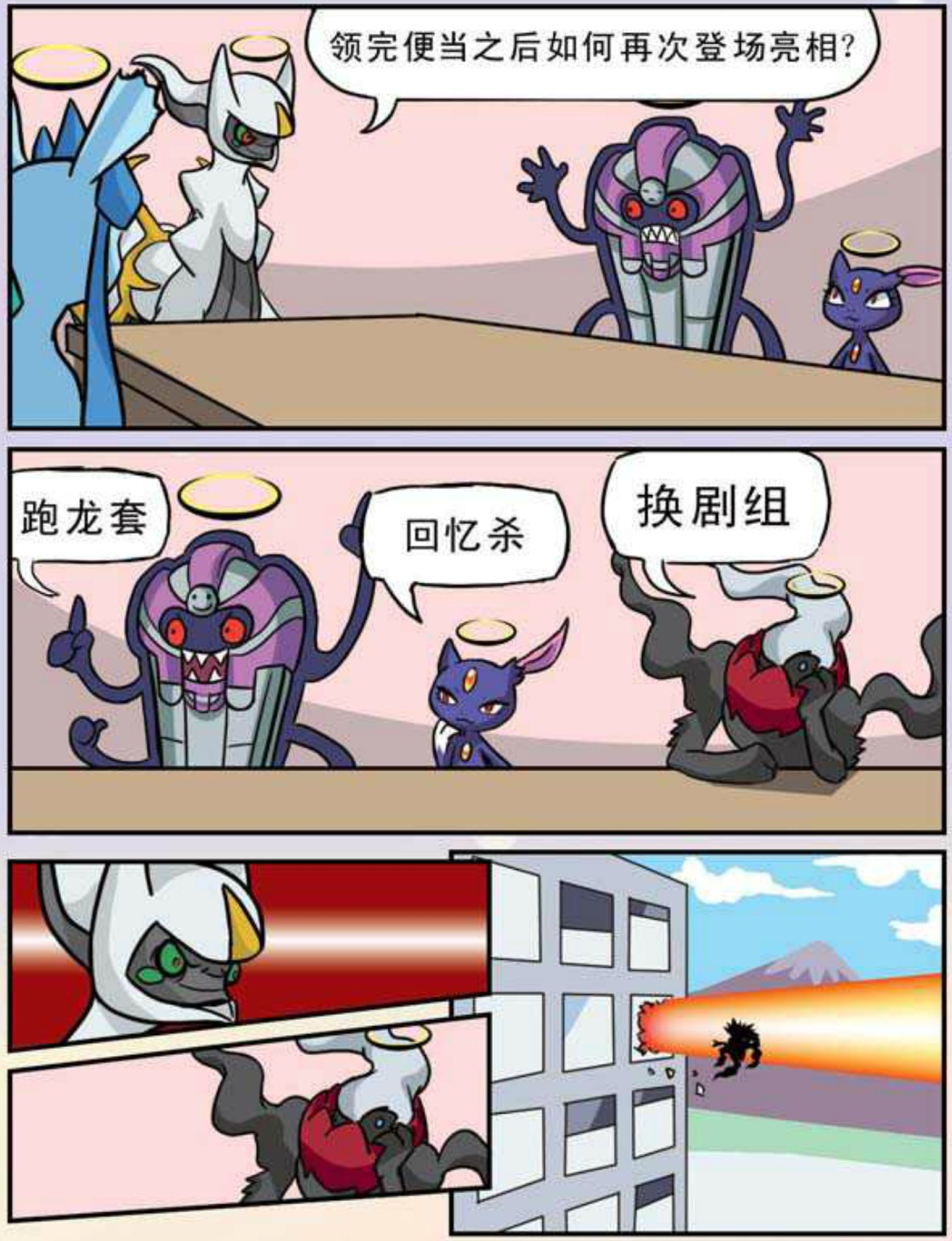
这大概是铁盘坚果虎藤兰第一次正式在读者面前出战?雷犽落在她这样的虐待狂手上估计会同时受到心理和身体的双重打击吧……不过,毕竟这次计划要紧,也许她会考虑收敛点,不要为了自己的乐趣浪费时间?(似乎这样反而更糟糕吧喂!)



PoKéMeW

弱草又弱电的菲奥娜已然受到严重伤害。雷犽尽管尚存一息，却毫无还手之力，只能眼睁睁看着海王子重落敌手。也不知靠那破碎不堪的铠甲，冰影还能支撑多久。至于闪霆……估计是没法继续战斗了……他们真的到此为止了么?

封面的由来：



百度超梦吧欢迎您的到来!地址:tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧:
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客:hi.baidu.com/new/necomew

口袋妖怪四格笑事典

绘／やましたたかひろ



※焦躁是缺钙的表现之一。


替身！
这是制造出一个替身来吸引对方攻击的技能！
素利柏快使用替身！
替身！
这个是真身！
为……为什么露馅！
这也太容易分辨了！
《口袋妖怪弹珠台》真好玩！
让我也玩玩！
喂！
也让我玩玩！
哇……
你自己不要变成弹珠啊！


啊，真开心。
游了个痛快泳。
接下来去冲个澡吧。
淋浴
咦？
水枪！
洗个痛快澡吧！
シャバツバババ


水系口袋妖怪的舞蹈发表会。
不行啊！像我们这样的新人是没人会关注的！
拿出自信来，角金鱼！
大家久等了，水中舞蹈家的舞蹈表演开始了。
啪啪啪啪啪啪啪啪
哇，竟然有这么多拍手声……
啪 啪 啪 啪 啪啪啪啪
我……好激动，现在充满了力量！
啪啪啪啪啪啪啪啪
原来是因为手多的缘故啊！
只有三人





※拖鞋和素利柏的日文发音相近。





※哔哔声和皮皮的日文发音相近。





※括号里的字与超梦的日文发音相近。


驱虫喷雾剂
可以在100步内使得较弱的口袋妖怪无法靠近。
赶紧用来试试。
你们敢情这么弱啊……


（提问）为什么超音蝠没有眼睛，进化成大嘴蝠后就有眼睛了呢？
オホン
嗯……是个好问题。
就让我来告诉你吧！
超音蝠进化成大嘴蝠后……
能飞行的距离更远了……
于是飞到女澡堂偷窥！
然后眼睛就瞪出来了！
纯粹口胡！


开始吧！
口袋妖怪对战！
哼，你马上就会败的。
你在说什么傻话！
接招吧，
百万强踢！
拉动
滑倒


口袋妖怪对战。
干掉那个家伙！
不能输啊皮卡丘！
使用模仿！
『模仿』可以学会对手最后使用的技能！
ぴちゃ
模～仿！
干掉那个家伙！
不要模仿训练师啊！



口袋妖怪DP物语

第6卷 第5话

晴太的父亲现身！

伊原しげかつ/绘　　半夏/译


那个男人……
那家伙的名字叫快晴。


ザッ
钢帝企鹅和猛犸猪交战后已经到极限了。
但是……
还能继续吧，钢帝企鹅！
对了！


使用水之冲击！
你强烈的心意得到了口袋妖怪的回应！
不要害怕灾兽，干掉它！
ドッ
ガッ



有那样的儿子在舞台活跃，果然会关心呢。
呵呵……真激烈，真是一场很好的战斗啊，两人都是。
快晴！
但是，那家伙是这次事件的最重要人物！
就由我汉森姆来抓捕……
……
嗯？那个独特的发型……
难道，那是……


喝!
ババッ
シャキーン
汉森姆的秘密笔记
果然!
那是银河团的家伙!
感觉这些家伙又要做什么坏事!
バン
カチッ
这样的话就必须抓紧时间了!


这、这种时候……
电话声！
哔哔
广也，听得见吗，快晴在这里！
汉森姆先生！
你去压制住那家伙！



www.dooland.com


银河团行动了！快通知警察队！
我去抓捕快晴！
汉森姆先生！
嗯？
怎么了广也？
喂。
在干什么啊……


哇！


ギャーわー



什……突然乱入了神秘的口袋妖怪！
很危险啊，请不要这样……
咔……
哔……
啊咧，话筒？
我们……
是……
什么声音？
我们是……
银河团……
我们是新生的银河团！


听好了蠢货们……我们是银河团。
掌握这个世界的破坏与暴力，新秩序的掌控者！
银河团？
重复一遍，我们是银河团！
你们……


现在不要给我在这里捣乱！


诶？
那……那个，谁啊？
喂，快晴！你到底在干什么啊！
你是笨蛋吗！
快晴……
没错，晴太，我叫快晴！
是你的老爹！
にっ


老爹……
老爹吗！
わっ
就是老爹！
老爹吗！
就是老爹！
老爹吗！
总感觉……
有其父必有其子啊……
是啊……


就是老……
哇！
ボワッ
这是搞笑的场合吗！
光美，纯，总之先平息这场骚乱吧！
是！
广也，这里交给你了，我去追快晴。
是。
根本不用你来说……
银河团就由我这个国际警察来打倒！
ザッ

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限大迷宫》全精灵收集指南



文/海月真冬　编/马修

该作中，能够收服的口袋妖怪数量很有限，很多迷宫中都会重复出现某种口袋妖怪，所以说同一只口袋妖怪能收服的地点也是很多的。

二周目新增的迷宫中，理论上全都无法收服，但可以通过不可思议度跳转到地图上没有的路来收服。所以该表中不会出现二周目的迷宫，而是以地图上没有的路来表示。其中地图上没有的路1由寂静的冻土（静かなツンドラ）或梦见岛（梦见の岛）跳转，地图上没有的路2由月光森林（月光の森）或者铁锈山（てつさび山）跳转，地图上没有的路3由地狱的大口（ならくの大口）或者大烟雾山（大ケムリ山）跳转。

而黄金之间1代表有波尔托罗斯出现的版本，黄金之间2代表有托尔涅罗斯出现的版本。另外，幻想砂丘（幻想の砂丘）和尽头的海角（最果てのみさき）是无法跳转的，所以本表中也不会出现这两个迷宫。



编号	日文名	中文名	收服地点
25	ピカチュウ	皮卡丘	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道）
26	ライチュウ	雷丘	地图上没有的路1（地图に无い道）
133	イ-ブイ	伊布	变色龙集市（カクレオンのバザ-），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
134	シャワ-ズ	水精灵	水色海滩（みじゅいろビ-チ），暗夜之森（暗夜の森），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
135	サンダ−ス	雷精灵	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
136	ブ−スタ−	火精灵	火焰沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
172	ピチュ−	皮丘	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道）
183	マリル	玛利鼠	水色海滩（みじゅいろビ−チ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
184	マリルリ	玛利露利	水色海滩（みじゅいろビ−チ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
194	ウパ−	乌帕	水色海滩（みじゅいろビ−チ），阳炎山顶（かグロウ峠），平衡山（トントン山），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
195	ヌオ−	沼王	水色海滩（みじゅいろビ−チ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
196	エ−フィ	光精灵	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
197	ブラッキ−	月精灵	水色海滩（みじゅいろビ−チ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路1（地图に无い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
206	ノコッチ	土龙	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
220	ウリム−	小猪怪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
221	イノム−	长毛猪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰之地下道（冰の地下道），冰河宫殿（グレッシャ−パレス），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
278	キャモメ	长翅鸥	水色海滩（みじゅいろビ−チ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
279	ペリッパ−	大嘴鸥	水色海滩（みじゅいろビ−チ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
298	ルリリ	利利鼠	凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
371	タツベイ	宝贝龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
372	コモル−	甲壳龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），晓之山岳（あかつきの山岳），黄色峡谷（イエロ−キャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
373	ボ−マンダ	血翼飞龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
408	ズガイドス	铁头龙	火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
409	ラムパルド	战槌龙	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
431	ニャルマ−	卷尾猫	变色龙集市（カクレオンのバザ−），凋零草原（カレカレ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
432	ブニャット	富贵猫	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
453	グレッグル	毒斗蛙	藤藤公园（つたつたパ−ク），修行之山（修行の山），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
454	ドクロッグ	凶斗蛙	藤藤公园（つたつたパ−ク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
470	リ−フィア	叶精灵	凋零草原（カレカレ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
471	グレイシア	冰精灵	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 西之塔（グレッシャ–パレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
473	マンム–	猛犸猪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャ–パレス 东の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
495	ツタ–ジャ	藤叶蛇	藤藤公园（つたつたパ–ク），地图上没有的路2（地图に无い道）
496	ジャノビ–	藤爵蛇	地图上没有的路2（地图に无い道）
497	ジャロ–ダ	藤王蛇	地图上没有的路2（地图に无い道）
498	ポカブ	暖暖猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
499	チャオブ–	朝阳猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
500	エンブオ–	炎武猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
501	ミジュマル	小球獭	水色海滩（みじゅいろビ–チ），地图上没有的路1（地图に无い道）
502	フタチマル	双贝海獭	地图上没有的路1（地图に无い道）
503	ダイケンキ	大剑海獭	地图上没有的路1（地图に无い道）
504	ミネズミ	眺望鼠	变色龙集市（カクレオンのバザ–），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
505	ミルホッグ	警戒鼠	技能宝藏（スキルトレジャ–），冰河宫殿 东之塔（グレッシャ–パレス 东の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
506	ヨ–テリ–	约泰利犬	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
507	ハ–デリア	哈迪拉犬	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
508	ム–ランド	穆兰多犬	冰河宫殿 西之塔（グレッシャ–パレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
511	ヤナップ	菜冠猴	藤藤公园（つたつたパ–ク），技能宝藏（スキルトレジャ–），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
512	ヤナッキ–	草冠猴	藤藤公园（つたつたパ–ク），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
513	バオップ	火冠猴	技能宝藏（スキルトレジャ–），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
514	バオッキ–	火烈猴	凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
515	ヒヤップ	水冠猴	水色海滩（みじゅいろビ–チ），技能宝藏（スキルトレジャ–），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戾り道），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
516	ヒヤッキ–	水冷猴	水色海滩（みじゅいろビ–チ），冰河宫殿 东之塔（グレッシャ–パレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャ–パレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
517	ムンナ	梦纳	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
518	ムシャ–ナ	姆夏纳	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
522	シママ	电斑马	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），荒芜之谷（荒れ果て谷），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
523	ゼブライカ	雷斑马	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），修行之山（修行の山），黄色峡谷（イエロ–キャニオン），凋零草原（カレカレ草原），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
524	ダンゴロ	地滚岩	技能宝藏（スキルトレジャ–），风穴之丘（风穴の丘），火焰沙漠（カエン砂漠），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道）

编号	日文名	中文名	收服地点
525	ガントル	猎捕岩	冰河宫殿 东之塔（グレッシャ–パレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャ–パレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道）
526	ギガイアス	盖亚岩	地图上没有的路2（地图に无い道）
527	コロモリ	毛球蝠	金币之森（ポケの森），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），凹凸山（でこぼこ山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
528	ココロモリ	爱心蝠	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
529	モグリュ–	掘地鼹鼠	凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
530	ドリュウズ	钢钻鼹鼠	金币之森（ポケの森），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路2（地图に无い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
531	タブンネ	塔本奈	阳炎山顶（かグロウ峠），荒芜之谷（荒れ果て谷），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
532	ドッコラ–	挟木小子	藤藤公园（つたつたパ–ク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
533	ドテッコツ	擎钢力士	藤藤公园（つたつたパ–ク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
534	ロ–ブシン	双柱力王	修行之山（修行の山），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
535	オタマロ	音波蝌蚪	水色海滩（みじゅいろビ–チ），变色龙集市（カクレオンのバザ–），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
536	ガマガル	练声蟾蜍	水色海滩（みじゅいろビ–チ），黄色峡谷（イエロ–キャニオン），冰河宫殿（グレッシャ–パレス），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
537	ガマゲロゲ	高音蟾蜍	水色海滩（みじゅいろビ–チ），黄色峡谷（イエロ–キャニオン），凋零草原（カレカレ草原），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
540	クルミル	草叶蚕	藤藤公园（つたつたパ–ク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），阳炎山顶（かグロウ峠），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
541	クルマユ	叶茧蚕	藤藤公园（つたつたパ–ク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
542	ハハコモリ	叶娘蚕	藤藤公园（つたつたパ–ク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
543	フシデ	节蜈蚣	藤藤公园（つたつたパ–ク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），技能宝藏（スキルトレジャ–），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
544	ホイ–ガ	轮蜈蚣	藤藤公园（つたつたパ–ク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャ–パレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャ–パレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
545	ペンドラ–	大角蜈蚣	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
546	モンメン	小叶棉	藤藤公园（つたつたパ–ク），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドウコクの谷），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
547	エルフーン	妖精棉	藤藤公园（つたつたパーク），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
548	チュリネ	金香娃娃	藤藤公园（つたつたパーク），平衡山（トントン山），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
549	ドレディア	金香仙子	藤藤公园（つたつたパーク），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
551	メグロコ	沙鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
552	ワルビル	痞鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），暗夜之森（暗夜の森），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
553	ワルビアル	霸王鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
557	イシズマイ	寄岩蟹	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），技能宝藏（スキルトレジャー），黄色峡谷（イエローキャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
558	イワパレス	岩宫蟹	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
559	ズルッグ	愣头蜥蜴	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间深部）
560	ズルズキン	兜帽蜥蜴	修行之山（修行の山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
562	デスマス	假面亡灵	大冰河（大冰河），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ）
563	デスカーン	鬼棺亡灵	金币之森（ポケの森）
564	プロトーガ	太古龟	水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿（グレッシャーパレス），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
565	アバゴーラ	坚甲龟	水色海滩（みじゅいろビーチ），青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
566	アーケン	元祖鸟	水色海滩（みじゅいろビーチ），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间深部）
567	アーケオス	霸空祖鸟	水色海滩（みじゅいろビーチ），暗夜之森（暗夜の森），冻结之柱（冻える柱），峡谷底部（キャニオンボトム）地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
568	ヤブクロン	废袋怪	藤藤公园（つたつたパーク），技能宝藏（スキルトレジャー），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
569	ダストダス	废箱怪	金币之森（ポケの森），藤藤公园（つたつたパーク），冰之地下道（冰の地下道），火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
570	ゾロア	佐罗亚	水色海滩（みじゅいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰之地下道（冰の地下道），冰河宫殿（グレッシャーパレス），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
571	ゾロアーク	佐罗亚克	水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
572	チラーミィ	奇拉米	变色龙集市（カクレオンのバザー），凹凸山（でこぼこ山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
573	チラチーノ	奇拉奇诺	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
574	ゴチム	哥特姆	金币之森（ポケの森），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
575	ゴチミル	哥特米尔	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），晓之山岳（あかつきの山岳），黄色峡谷（イエローキャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
576	ゴチルゼル	哥特塞尔	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
580	コアルヒー	蓝绒鸭	水色海滩（みじゅいろビーチ），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
581	スワンナ	湾天鹅	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
587	エモンガ	电飞鼠	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
590	タマゲタケ	投球菇	藤藤公园（つたつたパーク），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地图上没有的路2（地图に无い道）
591	モロバレル	球桶菇	藤藤公园（つたつたパーク），黄色峡谷（イエローキャニオン），凋零草原（カレカレ草原），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路2（地图に无い道）
595	バチュル	小电蛛	金币之森（ポケの森），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
596	デンチュラ	电狼蛛	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
599	ギアル	钢齿轮	技能宝藏（スキルトレジャー），凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），阳炎沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
600	ギギアル	三齿轮	荒芜之谷（荒れ果て谷），赤土大地（赤土の大地），火焰沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
601	ギギギアル	复合齿轮	金币之森（ポケの森），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
607	ヒトモシ	烛灯鬼	技能宝藏（スキルトレジャー），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
608	ランプラー	油灯鬼	青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
609	シャンデラ	吊灯鬼	凉风草原（スズカゼ草原），大冰河（大冰河），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
610	キバゴ	牙龙宝宝	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道）
611	オノンド	剑牙龙	地图上没有的路3（地图に无い道）
612	オノノクス	戟牙龙	地图上没有的路3（地图に无い道）
613	クマシュン	雪熊宝宝	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
614	ツンベアー	冰须熊	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
615	フリージオ	弗里基奥	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシヤーパレス 东の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
619	コジョフー	功夫鼬	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），大冰河（大冰河），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
620	コジョンド	大师鼬	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），冰河宫殿 西之塔（グレッシヤーパレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
621	クリムガン	赫飞龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
622	ゴビット	鬼护卫	火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
623	ゴルーグ	鬼重甲	金币之森（ポケの森），冰河宫殿 西之塔（グレッシヤーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
624	コマタナ	手刀兵士	水色海滩（みじゆいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰河宫殿（グレッシヤーパレス），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
625	キリキザン	手刀超人	金币之森（ポケの森），水色海滩（みじゆいろビーチ），冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシヤーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
627	ワシボン	毛头战鹰	水色海滩（みじゆいろビーチ），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
628	ウォーグル	豪武战鹰	水色海滩（みじゆいろビーチ），色彩之森（シキサイの森），地下水脉裂缝（地脉のはざま），大冰河（大冰河），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
629	バルチャイ	蛋壳秃鹫	水色海滩（みじゆいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
630	バルジーナ	勇武秃鹫	冰河宫殿 东之塔（グレッシヤーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシヤーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
633	モノズ	小角龙	水色海滩（みじゆいろビーチ），技能宝藏（スキルトレジャー），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
634	ジヘッド	双头龙	冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシヤーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
635	サザンドラ	三颜龙	黄金之间深处1（黄金の间 深部），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
636	メラルバ	火毛虫	风穴之丘（风穴の丘），火焰沙漠（カエン砂漠）
637	ウルガモス	烈火蛾	冰河宫殿 东之塔（グレッシヤーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシヤーパレス 西の塔）
638	コバルオン	科巴鲁昂	任务板出随机刷出挑战状，到相应迷宫打败后加入
639	テラキオン	特拉奇昂	任务板出随机刷出挑战状，到相应迷宫打败后加入
640	ビリジオン	比里基昂	一周目剧情加入
641	トルネロス	托尔涅罗斯	黄金之间深处2（黄金の间 深部）
642	ボルトロス	波尔托罗斯	黄金之间深处1（黄金の间 深部）
645	ランドロス	拉恩德伦斯	凉风草原（スズカゼ草原）8F（二周目）
647	ケルディオ	凯路迪欧	二周目剧情加入
648	メロエッタ	梅萝爱塔	口袋乐园开设音乐乐园后，在播放着音乐的状况下对话加入

www.dooland.com

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（1）

文／月神兔兔 编／乌冬

从这辑开始，本栏目将进入一个全新的大专题——未进化精灵专题。自从第五代新增了道具进化辉石以来，具有实用价值的未进化精灵便大幅增加，加上原本就因一些特殊原因而在某些方面优于最终进化的精灵，构成了一个庞大的群体。本专题将以图鉴编号为顺序，对这些精灵展开详尽的分析，并且只要是有鲜明特点的精灵，无论是否实用都会尽量选上来，希望能让大家对未进化精灵有一个整体全面的了解。

这辑首先为大家带来的是图鉴编号排在最前面的几只小家伙，其中有作为TV动画主角而拥有很高人气的皮卡丘，有虽为未进化精灵却是某个强大特性种族值之最的皮皮，还有六尾单元的内容也许能让大家对天气大战中抢天气的博弈有一个全新的了解。

本文以《口袋妖怪 黑2・白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

妙蛙草

（フシギソウ/Ivysaur）

编号：2 分类：种子口袋妖怪 身高：1.0m 重：13.0kg

进化流程

NO.1妙蛙种子（フシギダネ/Bulbasaur）
↓LV16
NO.2妙蛙草（フシギソウ/Ivysaur）

背上的花蕾长大后会散发香甜的气味，这是将要盛开巨大花朵的前兆。



能力方面

种族值

HP	60	物攻	62	物防	63
特攻	80	特防	80	速度	60

各项能力极限值

HP	324	物攻	245	物防	247
特攻	284	特防	284	速度	240

特性

发芽（しんりょく/Overgrow）：血量在1/3以下时使草系技能的威力提升50%。

梦特性

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：晴天下速度翻倍。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:叫声（なきごえ/Growl）
1:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
3:叫声（なきごえ/Growl）
7:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
9:蔓藤鞭（つるのムチ/VineWhip）
13:催眠粉（ねむりごな/SleepPowder）
13:毒粉（どくのこな/PoisonPowder）
15:突进（とっしん/TakeDown）
20:飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）
23:香甜气息（あまいかおり/SweetScent）
28:生长（せいちょう/Growth）
31:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
36:烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
39:光合作用（こうごうせい/Synthesis）
44:太阳光线（ソーラービーム/SolarBeam）

属性为草+毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、火、超能、冰
效果一般：普通、毒、地面、岩石、虫、鬼、钢、龙、恶
效果减半：格斗、水、电
效果1/4：草

可以习得的技能机器

6	9	10	11	16	17
20	21	22	27	32	36
42	44	45	48	49	53
70	75	86	87	90	94
H1	H4				

遗传技能一览

火箭头突（ロケットずつき/SkullBash）
NO.7杰尼龟→NO.1妙蛙种子
撒娇（あまえる/Charm）
NO.546小叶棉→NO.1妙蛙种子
花瓣之舞（はなびらのまい/PetalDance）
NO.43走路草→NO.1妙蛙种子
魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）
NO.152菊草叶→NO.1妙蛙种子
草笛（くさぶえ/GrassWhistle）
NO.315双色玫瑰→NO.1妙蛙种子
诅咒（のろい/Curse）
NO.79呆呆兽→NO.1妙蛙种子
扎根（ねをはる/Ingrain）
NO.315双色玫瑰→NO.1妙蛙种子
自然力量（しぜんのちから/NaturePower）
NO.270荷叶蛙→NO.1妙蛙种子
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.79呆呆兽→NO.1妙蛙种子
绿叶风暴（リーフストーム/LeafStorm）
NO.495藤叶蛇→NO.1妙蛙种子
猛力鞭挞（パワーウィップ/PowerWhip）
NO.114蔓藤怪→NO.1妙蛙种子
淤泥攻击（ヘドロこうげき/Sludge）
NO.316溶食兽→NO.422水蛞蝓→NO.258水跃鱼→NO.1妙蛙种子
忍耐（こらえる/Endure）
NO.410盾甲龙→NO.1妙蛙种子
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
NO.43走路草→NO.1妙蛙种子

定点教学一览

草之誓言（くさのちかい/GrassPledge）
勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）

光合作用（こうごうせい/Synthesis）
打落（はたきおとす/KnockOff）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
吐丝（いとをはく/StringShot）
《心金・灵银》定点教学
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）
《心金・灵银》技能机器09
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为怪兽+植物。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。蛋孵化需要步数：5120

进化辉石实用性点评

在这个专题的开头，让我们先以图鉴标号排在最前面的妙蛙草为例，对进化辉石的实用性进行一下探讨。对比妙蛙草和妙蛙花我们可以发现，妙蛙草的血量和两防种族值比妙蛙花各低20，那么在这样一个差距下，使用进化辉石妙蛙草究竟是否划算呢？

为了方便计算，让我们先把两只精灵的HP努力值加满，然后剩下的努力值算上性格加成把两防加到相等（综合耐久最高状态）。于是妙蛙花血量364，两防262。妙蛙草血量324，两防在装进化辉石之后达到331。把两个数据相乘便能发现，妙蛙草略高。但是不要忘记，这其中还有道具之差，如果给妙蛙花也装一个道具，是不是能把这个劣势补回来呢？

由于妙蛙花没有直接提升两防或血量基础值的道具，因此很难作直观的比较，姑且只能用效果比较接近的剩饭来算一下，看看剩饭妙蛙花与进化辉石妙蛙草相比究竟谁的耐久更高。首先假设对方精灵攻击力为400，技能威力150（大约相当于吃一招大威力的本系地震），那么这一招最高能打掉妙蛙草154点血量（假设为最大伤害），于是妙蛙草剩余血量170，相当于总血量的52.47%。同样火力攻击妙蛙花，能打掉妙蛙花194点血量，于是剩余血量170，相当于总血量的46.70%，但回合结束后剩饭发动能补充22点血量，于是剩余血量增加至192，相当于总血量的52.75%。

通过以上计算可以发现，一回合下来，妙蛙花的血槽剩余量不仅没比妙蛙草少，反而还多了那么一点点。而且对方火力越小，或者我方强化耐久等级越高，剩饭补血所占的比重也会相应增高，那么妙蛙花的优势也会越明显。剩饭的另一个优势在于即使对方不攻击也一样有效，比如对方使用辅助技能或换人联防的时候，剩饭能照常运作，但进化辉石却不起作用。而进化辉石妙蛙草的优势则体现在对方火力较大的时候，比如以上这个例子，虽然看上去是妙蛙

花占优，但实际上妙蛙花的剩余血量顶不住对方第二次攻击，将会在剩饭再次发动之前被对方干掉，而妙蛙草却能顶住两下。

当然这只是从剩饭的角度来比较，事实上妙蛙花并不一定要装剩饭，道具选择可以很灵活。而妙蛙草却没有别的选择，再加上两攻和速度的差距，总体来说，即使是纯防守打法也应该还是妙蛙花略强一些。

之所以把妙蛙草放在这个专题的首位，不仅因为它编号靠前，还因为它与进化后的差距是一个典型，大家大致能以这个差距为界，来判断某些未进化精灵装进化辉石是否实用。而对本专题来说，类似的精灵如果在属性、特性以及打法等方面与进化后并没有明显的差别，那就不再特别拿出来分析了。

最后要说的是，除了以上所有精灵通用的数值分析以外，妙蛙草自身还有一项隐藏优势，就是它两防高血量少，比妙蛙花更适合用寄生种子。因此围绕寄生种子的打法最能体现它的特点。

推荐用法

单打

寄生种子勒住型

寄生种子+勒住+光合作用/剧毒/守护/催眠粉/亿万吸取/打落/烦恼种子



用勒住配合寄生种子，使对方在四到五回合内无法依靠换人来解除寄生种子效果。努力值除了加满血平分两防外，也可以把单防加到极限，然后在相应的物攻或特攻精灵面前安全上场，在努力值分配没有暴露之前把对方勒住，随后用寄生种子虐杀。防守期间可用光合作用大幅回血，或用守护、催眠粉在防御对方进攻的同时加快寄生种子的回血。其中催眠粉也能在首回合使用，为寄生种子和勒住创造安全释放的条件，而先用勒住再用催眠粉则能使对方无法依靠换人来利用催眠条款。其他选择技能中，剧毒能加大对对方的伤害，主要对付一些有回血技能的精灵，配合勒住能使对方无法靠换人来缓解伤害。打落用于拆掉对手的回血道具，但不如剧毒好用（免疫剧毒的精灵除外）。烦恼种子能对付诸如魔法防御、毒液等一些麻烦的特性，还能顺便使对方无法用睡眠回血。亿万吸取能边进攻边回血，攻防一体，但威力不如妙蛙花。

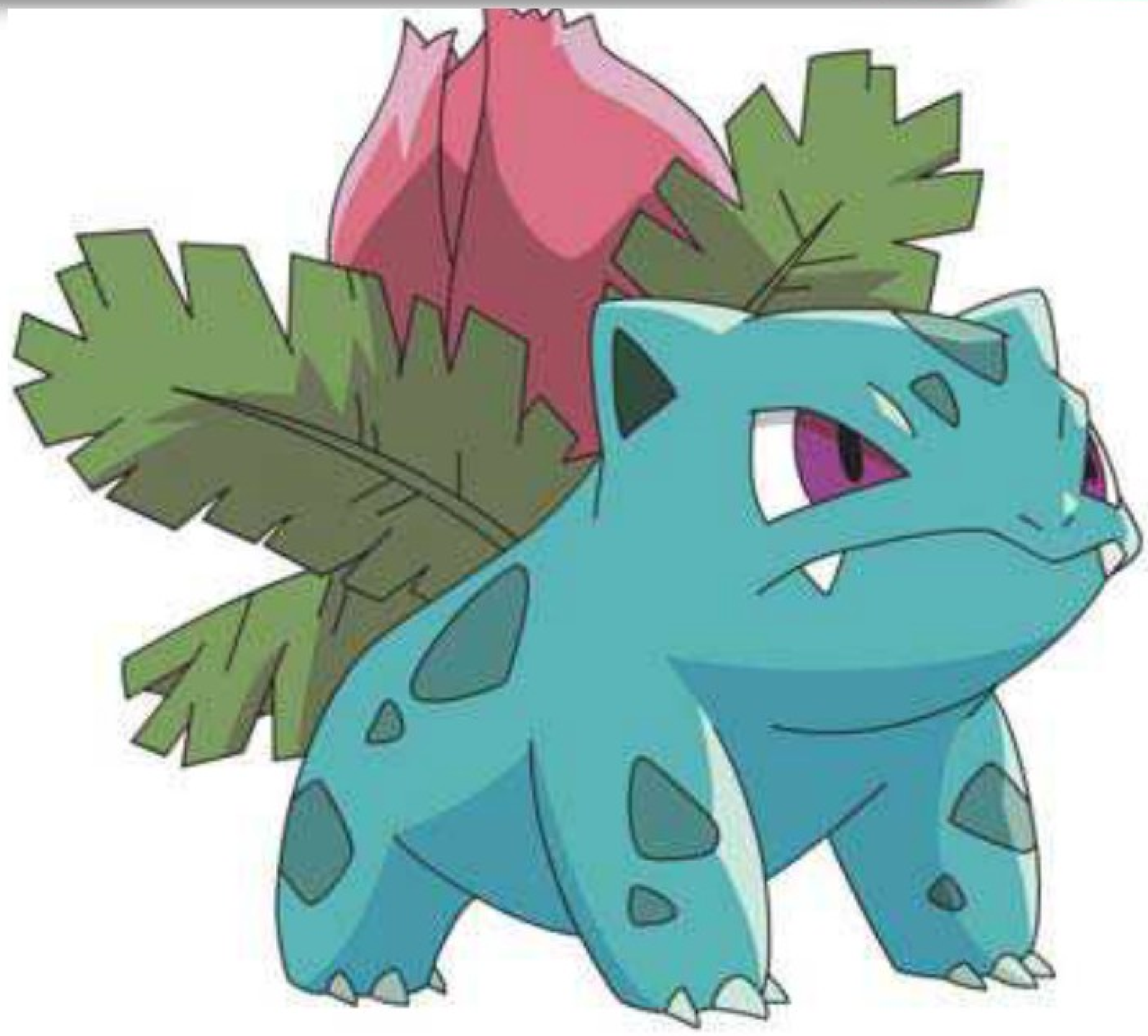
同样打法妙蛙花当然也能用，虽然寄生种子的消耗能力不如妙蛙草，但道具能装缠绕绳或粘性勾爪来提升勒住的效果。因此妙蛙花偏重勒住，妙蛙草则偏重寄生种子。

寄生种子联防型

寄生种子+光合作用/光之壁/打落/催眠粉/剧毒/亿万吸取/绿叶风暴

以寄生种子为主的联防打法，相比自己换人就会失效的勒住更注重机动性。依靠耐久和抗性联防对方的技能后使用寄生种子，如果对方换上了克制自己的精灵大不了再把它换下场，留下寄生种子效果为后续精灵取得优势。努力值的加法有三种，一是加满血平分两防，重视综合耐久。二是将单防加到极限，专门做物防盾或特防盾。三是把努

力值全分给两防不加血，这样虽然在综合耐久上会有所损失，但能最大程度地发挥寄生种子的效果。由于寄生种子在换人后效果会自动解除，因此配合队友的隐石沙砾使对方不敢轻易换人效果会更好。



其他技能可选一些适合打联防的。比如光之壁不仅能提升防守能力，而且换人后效果仍然持续，很适合联防。打落能在不停联防的过程中反复对不同的精灵使用，把对方的道具全打掉。剧毒是换人后持续有效的骚扰技能。回血技能光合作用则是它作为盾牌精灵的命根子。进攻技能除了亿万吸取外也能选大威力但有副作用绿叶风暴，反正换人后副作用便能解除。

妙蛙草的特性发芽对防守没有多大帮助，只是在碰巧达到发动条件时能使草系技能的威力提升而已。梦特性叶绿素则能使它在永晴天气下速度翻倍，不加速度努力值的情况下能达到312，对先手催眠、先手回血、先手释放光之壁等有一定帮助。永晴天气下光合作用的效果也能得到提升，消耗能力将更上一层楼。但用于晴天队的话就会使它相比妙蛙花的速度劣势被进一步放大，所以其实还是不与永晴配合的常规打法更能突出它的劣势，这样至少配合面会更广。千万不要给它补速度努力值，因为那样耐久就会相应降低，反而使速度和耐久都不如妙蛙花，丧失了它惟一的优势。

扎根型

扎根+超级健忘/影分身/光合作用/寄生种子/守护/剧毒/亿万吸取

用扎根配合强化技能，防止被吹吼龙尾巴投赶下场，顺便每回合回复少许血量的消耗型打法。可将物防能力加到极限，再用超级健忘强化，或者平分两防用影分身强化也不错。剩下的技能格比较紧张，两招之内既要考虑进攻手段又要考虑回血，可用寄生种子和亿万吸取同时兼顾两方面，用光合作用回血虽然更安全可靠，但进攻手段便会明显不足。

除自己强化之外，也能接力队友强化的耐久，然后用扎根防止被赶下场。这样的话便能节省一招强化技能，使技能格变得更宽裕了。比如用光合作用回血的话，那么至少还能装两招技能作为进攻手段。或者用守护配合寄生种子和扎根的效果，这样即使不用光合作用也足够回血。

最后要说明的是，由于扎根后不能换人，所以存在很大的风险，有可能会被反利用。如果对方派一只妙蛙草完全对付不了的精灵上来强化就惨了。

催眠型

催眠粉+替身+寄生种子+亿万吸取/光合

作用

围绕催眠粉的打法，尽量用于永晴天气争取先手催眠，否则战术难以实现。催眠对方后用替身防守，等对方醒来打掉替身就再次催眠，如此反复，等待一次催眠持续回合较长的机会释放寄生种子（睡两回合就够了），就能慢慢把血量补回来。因为替身一回合+催眠至少让对方睡一回合，两回合寄生种子的回血量基本相当于一次替身的耗血量。如果催眠回合数更长还能进一步回复，但这都是基于催眠粉命中的前提下才成立的，有很大运气成分。理论上只要催眠命中，对方就奈何不了它，无催眠条款的规则下对方即使换人也能在替身的保护下催眠下一只精灵。最后一招可装亿万吸取兼顾进攻和回血，或者用光合作用在催眠粉失败的时候快速回血保命。

轮转

辅助型

光合作用/睡眠+寄生种子/光之壁/剧毒/催眠粉/打落/烦恼种子/神秘守护/亿万吸取

轮转中能通过三角联防进一步提升它的消耗能力。虽然并非完全不具备特攻能力，但如果着重进攻的话还不如用妙蛙花，所以妙蛙草在轮转中还是多用于辅助更能体现特点。可用光之壁帮队友防守，或用寄生种子等技能骚扰。回血技能通常用光合作用，配合队医时也能选睡眠。

扎根强化型1

扎根+影分身/超级健忘+光合作用/寄生种子/剧毒/亿万吸取

轮转很适合强化耐久打消耗，同时对方用吹吼龙尾巴投来化解的可能性也相应地提高，于是会技能扎根的精灵就显得特别亮眼。而且轮转中用扎根后虽然同样不能换人但可以转位，因此副作用很小，不会被反利用。

用影分身强化可把努力值加满血平分两防，用超级健忘则加极限物防满血，使两防都足够高。只可惜虽然能立于不败之地，但没有决定力很强的进攻手段，只能用寄生种子、剧毒等技能骚扰。

扎根强化型2

扎根+诅咒+光合作用+猛力鞭挞

另一种强化方式是用诅咒，能同时强化物攻，强化完成后用猛力鞭挞强攻。这样便拥有了足够的进攻火力，但同样打法不如妙蛙花。

多元对战

辅助型

草之誓言/催眠粉/寄生种子/烦恼种子/光之壁/神秘守护/叫声/香甜气息

多元对战重视速攻而不易防守，因此几乎没有放着妙蛙花不用而用它的理由，所以这里就不详谈了。



皮卡丘

（ピカチュウ/Pikachu）

编号：25 分类：鼠形口袋妖怪 身高：0.4m 重：6.0kg

他们能通过给体力不支的同伴通电来使对方恢复精神。

进化流程

NO.172皮丘（ピチュ-/Pichu）
↓亲密度
NO.25皮卡丘（ピカチュウ/Pikachu）

能力方面

种族值					
HP	35	物攻	55	物防	30
特攻	50	特防	40	速度	90

各项能力极限值					
HP	274	物攻	229	物防	174
特攻	218	特防	196	速度	306

属性为电，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面
效果一般：普通、格斗、毒、岩石、虫、鬼、火、水、草、超能、冰、龙、恶
效果减半：飞行、钢、电（静电）
无效果：电（避雷针）

特性

静电（せいでんき/Static）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入麻痹状态，排在队首时更容易遇到电系精灵。

梦特性

避雷针（ひらいしん/Lightningrod）：受到电系攻击时免受伤害，并且使特攻上升一阶。多元对战中将范围内双方的单体电系技能全部吸引到自己身上。

专用道具

电气珠（でんきだま/Light Ball）：皮卡丘装备后物攻、特攻翻倍。并且可以生下掌握高压电击的皮丘。



升级技能一览

1:叫声（なきごえ/Growl）
1:电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
5:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
10:电磁波（でんじは/ThunderWave）
13:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
18:电球（エレキボール/ElectroBall）
21:影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）
26:打倒（たたきつける/Slam）
29:十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）
34:佯攻（フェイント/Feint）
37:高速移动（こうそくいどう/Agility）
42:放电（ほうでん/Discharge）
45:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
50:闪电（かみなり/Thunder）

可以习得的技能机器

6	10	16	17	18	21
24	25	27	28	31	32
42	44	45	48	49	56
57	70	72	73	86	87
90	93	94	H4		

遗传技能一览

起死回生（きしかいせい/Reversal）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
克制（がまん/Bide）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
礼物（プレゼント/Present）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
鼓掌（アンコール/Encore）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
往复拍打（おうふくビンタ/DoubleSlap）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
许愿（ねがいごと/Wish）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
充电（じゅうでん/Charge）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
蒙住眼睛（ねこだまし/FakeOut）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
挣扎（じたばた/Flail）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
忍耐（こらえる/Endure）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
咒语（おまじない/LuckyChant）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
礼物传递（ギフトパス/Bestow）
NO.235图图犬→NO.172皮丘
高压电击（ボルテッカー/VoltTackle）
NO.25皮卡丘装道具电气珠→NO.172皮丘

定点教学一览

闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
打落（はたきおとす/KnockOff）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
索要（ほしがる/Covet）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）

通过其他途径习得的技能

撒娇（あまえる/Charm）
进化前，皮丘Lv.1
天使之吻（てんしのキッス/Sweet Kiss）
进化前，皮丘Lv.13
奸计（わるだくみ/Nasty Plot）
进化前，皮丘Lv.18
吵闹（さわぐ/Uproar）
进化前，皮丘定点教学
滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud−slap）
《心金・灵银》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double−edge）
《绿宝石》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
神速（しんそく/Extremespeed）
目标是九州最强训练家！超强力精灵赠送活动
眩晕之舞（フラフラダンス/Teeter Dance）
口袋妖怪中心配信、《ポケモンいえるかな? BW》发售纪念配信
跟我来（このゆびとまれ/Follow Me）
爱知世博会配信
哈欠（あくび/Yawn）
口袋妖怪中心酣睡的皮卡丘活动配信
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
电影《超克时空》预售券配信（闪光）
留存（とっておき/Last Resort） 2009京都游戏展览会配信
飞空（そらをとぶ/Fly）
口袋妖怪主题“和平★喷气机”首航纪念，全日空候机楼配信
唱歌（うたう/Sing） CD《ポケモンいえるかな? BW》发售纪念配信

生蛋分组为陆上+妖精。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：2560

点评

早在进化辉石出现以前，皮卡丘就已经作为未进化精灵在对战场上出现了好多年。原因是由于它拥有专用道具电气珠，能使两攻翻倍，一跃成为超大火力精灵，人气远超进化后的雷丘。只可惜它的耐久实在太低，速度也仅为中等，而且装电气珠就意味着无法用精神衣带、专爱围巾、速度果等道具弥补耐久和速度上的不足，造成使用难度极高。而进化辉石对它来说倒反而毫无用处，因为即使装了进化辉石也远不及雷丘。所以它的战术核心还是应该集中在强攻上，攻陷不了对方就等着被秒。

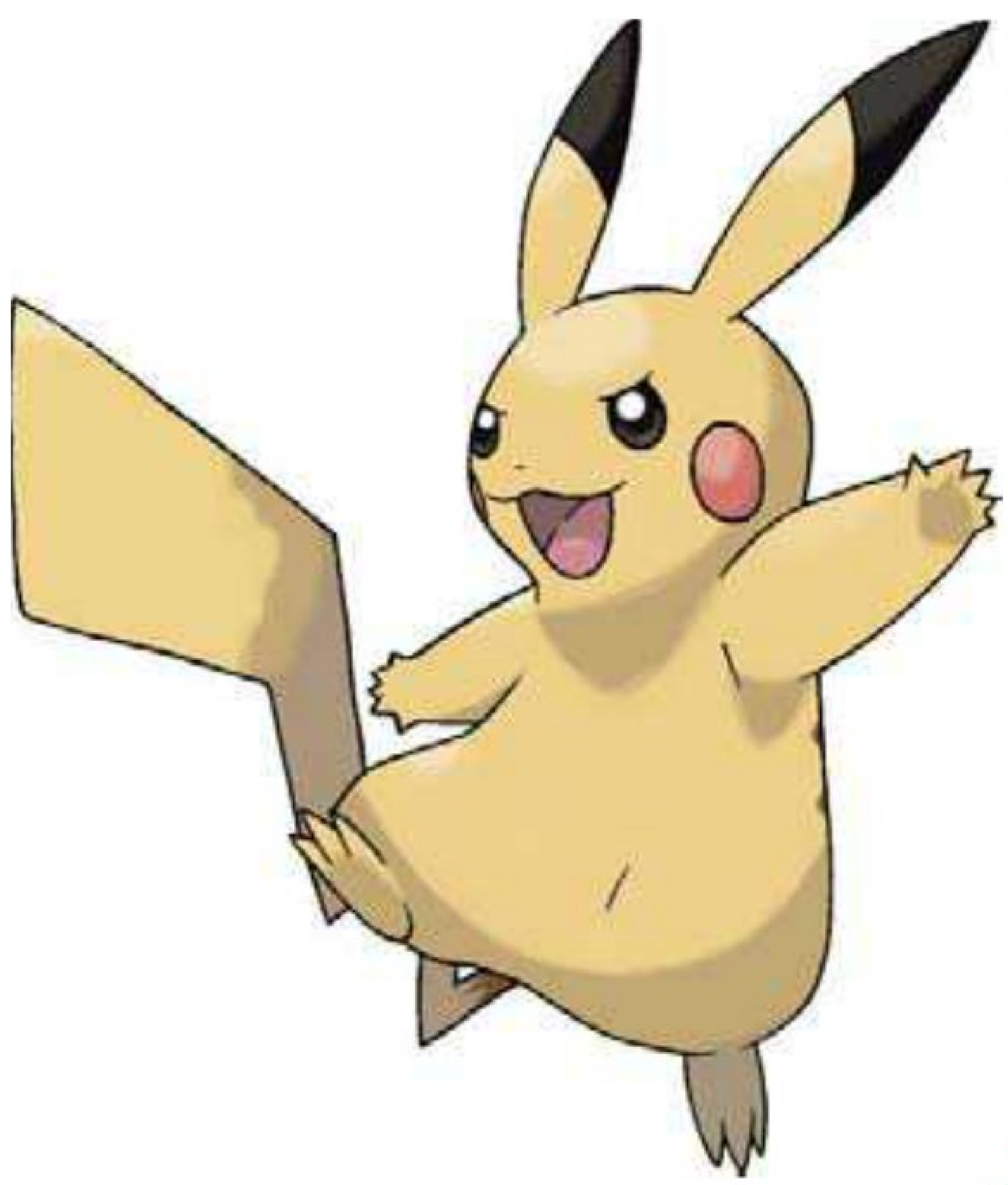
推荐用法

单打

避雷针鼓掌提速型

鼓掌+高速移动+十万伏特/闪电+觉醒冰/草绳

对皮卡丘来说，即使避雷针特性只是将原本对电系的抗性变成了免疫也一样具有很大的作用，因为耐久极低的它仅靠一倍抗性是根本不够抵御攻击的。而且避雷针特性在进攻上也给了它很大的帮助，可先读比自己慢的对方精灵使用电系技能（包括常被使用的电磁波）时上场联防，发动特性提升特攻。第二



回合再先手用鼓掌逼对方再次使用电系技能帮自己发动特性，第三回合对方不能换招，只能换人，趁着这个空档使用高速移动提速，于是便能在不被对方攻击一下的情况下提升特攻和速度各两阶，以它原本就超强的特攻足以形成控场。可用觉醒冰与电系技能形成高效互补以保证打击面。这是很能体现其特点的打法，同样打法虽然雷丘也能用，但进攻火力明显不如它。

当然以上说的只是理想状态，实战中操作难度很大。首先必须找到联防上场的机会，其次是先读联防时有一定的风险。还有一个问题是鼓掌的意图比较明显，有经验的玩家可能会直接换人。而且以它的耐久，一旦遇到控场盲点被反打一下，恐怕瞬间就倒下了。不过皮卡丘本来就是只难用的精灵，想要不承担风险是不可能的。

常规物攻型

高压电击+蒙住眼睛+报恩/瓦割/钢之尾/草绳

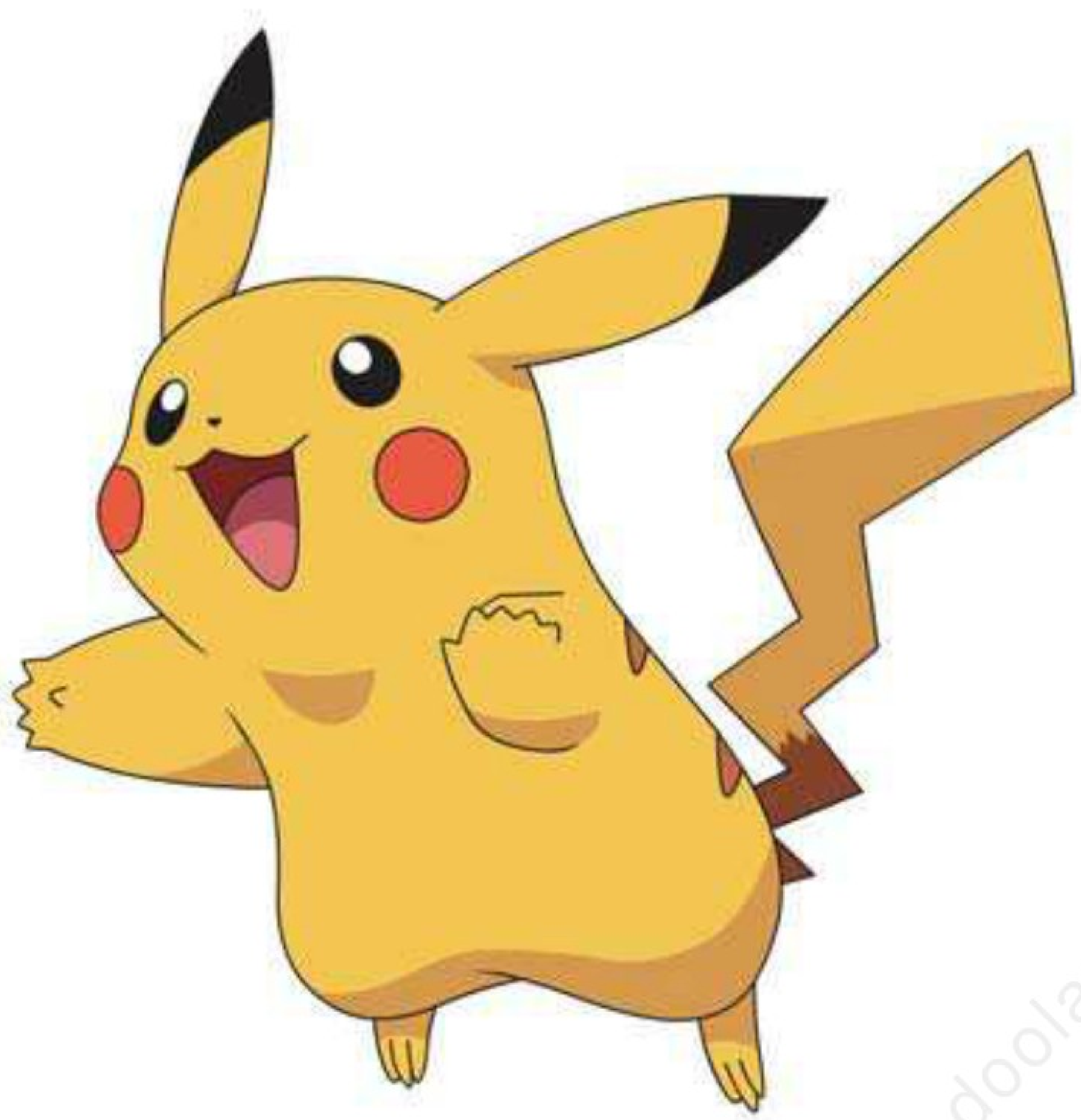
以高压电击主攻的常规物攻型打法。高压电击是皮卡丘一家的独门绝技，强大的威力使它直接就能秒掉一些耐久中等的精灵。如果觉得还不够的话，那就在开场时先打出一招蒙住眼睛，不仅能进一步扩大秒敌范围，还能破掉精神衣带和坚硬特性。由于耐久极低，所以是否能在对方出手前把对方干掉成了关键。高压电击的副作用反弹伤害对它来说不算什么，因为反正它总归是要被对方一击秒掉的，所以耗掉点血也无所谓。补充打击面的技能与高压电击威力相差较大，通常不克对方就不可能秒掉，可用来对付一些已经耗过血的精灵。若无法击倒对方反而会被反秒，或遇到比自己快的精灵时，可选择暂时撤退。

特性避雷针和静电都能用，但都不用过多期待。避雷针能增加一个免疫，使它多少具有一些联防能力，如果装了草绳等特攻技能补充打击面，可顺便享受特攻提升的效果。静电则是在它被击倒时有希望使对手麻痹。

忍耐型

忍耐+高压电击/蒙住眼睛/起死回生/挣扎

用忍耐让对手把自己打成一滴血，然后用起死回生或挣扎反打，为它增加两招足以秒敌的技能，主要是针对对方派免疫或抵抗电系的精灵来联防时的变招。但由于速度比较尴尬，对比自己快的精灵仍然无可奈何。需要注意的是变



www.dooland.com

成一滴血以后再用高压电击就会使自己倒下，不过有时也能利用这个特点主动退场，安全换上队友。起死回生与挣扎威力相同，虽然起死回生的克制面较广，但从进攻盲点来说的话其实是各有所长的。由于技能格限制，如果需要两招都装，就只能在高压电击和蒙住眼睛中放弃一招了。特性建议选静电，因为忍耐能增加一次静电发动的机会。

替身气合拳型

替身+气合拳+高压电击+舍身一击/佯攻/电光石火/鼓掌

替身气合拳打法，也是针对对方换精灵联防时的变招。替身不会给它的耐久造成很大的负担，因为反正即使满血也一样被秒，所以就算先读失败白用了替身损失也不大。一旦成功地在对手换人时使用了替身，下回合就能在替身的保护下打出大威力的气合拳了。虽然威力并不及高压电击，但由于对方通常都是换免疫或抵抗电系的精灵，所以用气合拳会更有效。而且在替身保护下即使秒不掉对方也无所谓，接下来能打则打，打不过就换人。面对高速精灵时还能用佯攻或电光石火清理掉对方的余血。替身有时还能防住骚扰类技能，此时用鼓掌能让对方继续白用一次并且逼对方换人，于是便能制造出两回合安全使用气合拳的空档，但这种机会可遇而不可求。气合拳只能在前代习得，不适用于官方规则。

电磁浮游鼓掌型

电磁浮游+鼓掌+高压电击+气合拳/舍身一击

在对方换地面系精灵联防高压电击后，如果换上的精灵比皮卡丘慢，便可用电磁浮游化解它的地面系技能，再用鼓掌逼它换人。由于逼对方换人时会留下一个空档，所以也能用气合拳进攻。但这个打法存在一个问题，就是对方的地面系精灵即使不用地面系技能或许也能秒掉皮卡丘。

反击莽撞型

反击/莽撞+佯攻/鼓掌+起死回生/挣扎/地球投/光之壁

装精神衣带用反击或莽撞+佯攻反打对方的变招，用于出其不意，也能用于防强化控场。反击可配合鼓掌，在对方不攻击而使用辅助技能后逼它不能变招。不装电气珠后续手段就没什么可期待的了，基本只要拼掉对方一只精灵，接下来如果再能先手放个光之壁或者用起死回生、挣扎攻击一次就算赚到了。反击是前代技能，不适用于官方规则。莽撞则是活动赠送的特典技能，必定为闪光精灵，比较容易被对手看破战术，且不能与鼓掌、起死回生、挣扎、地球投共存。

神速型

神速+十万伏特/觉醒冰/草绳/变压/瓦割/报恩/替身

利用活动赠送的特典技能神速取得先制手段。但由于神速不能与高压电击、起死回生等主要物攻技能共存，所以很难配出完整的物攻型。因此可用特攻技能主攻，形成双刀。

轮转

轮转中靠皮卡丘这点技能威力还远不够撕开对方的联防堡垒，而防守方面几乎被人一摸就倒，很难组织起有效的战术，因此很不适合轮转。这个部分就省略了。

多元对战

利用先手场地（物攻）

高压电击+舍身一击/佯攻/瓦割/鼓掌/蒙住眼睛

电气珠皮卡丘耐久太低，且无法用精神衣带防守，所以即使有队友掩护也无法安心用高速移动提速。要想取得先手优势就只能在队友释放的先手场地中安全上场。物攻型除了用高压电击等物攻技能配合队友一起强攻外，还能用鼓掌先手破坏对方的战术组合。蒙住眼睛能掩护队友释放先手场地，但自己恐怕顶不过首回合。

利用先手场地（特攻）

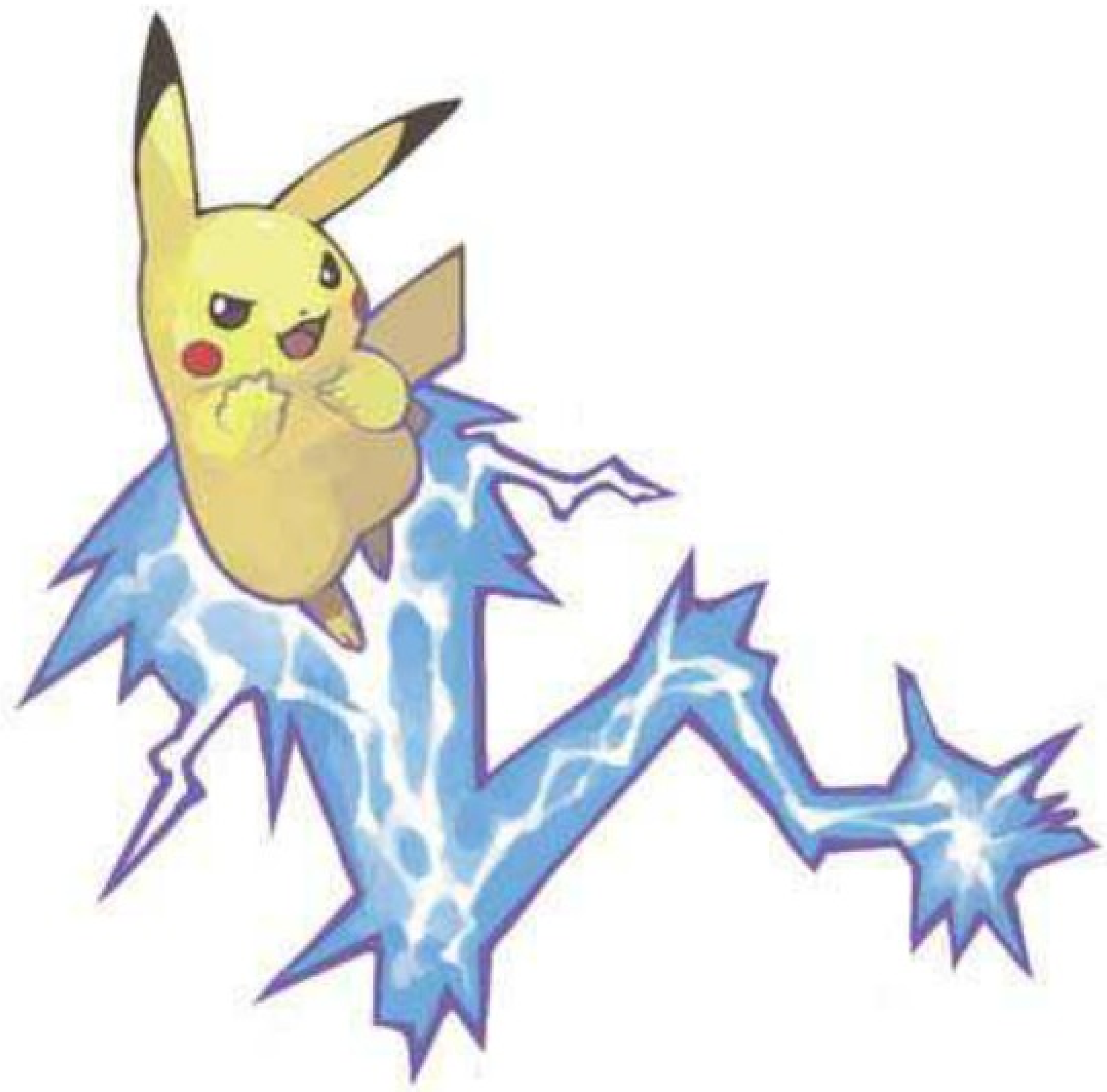
十万伏特/放电/变压+（神速/眩晕之舞）/觉醒力量/草绳/鼓掌

在队友创造的先手场地下安全上场的特攻打法。电系技能的选择面比物攻型大很多，配合免疫电系的精灵时可用放电范围进攻，变压则能一击脱离，让耐久较高的精灵来承受攻击。不用高压电击缓解了技能共存的问题，可选用特典技能神速或眩晕之舞。鼓掌虽然是遗传技能，但能在活动赠送的唱歌皮卡丘中与眩晕之舞一起获得，因此能与眩晕之舞共存。

精神衣带掩护型

蒙住眼睛+帮手+鼓掌+起死回生/光之壁

装精神衣带用蒙住眼睛掩护队友强化或释放先手场地的打法。不装电气珠等于是牺牲了进攻能力而用于纯辅助。同样打法雷丘也能用，且能用的精灵还有很多。皮卡丘的优势实在要说的话就是能让对方误以为你是电气珠强攻皮卡丘而将火力集中到它身上，能帮队友多挡子弹。



尼多利（ニドリ-ノ/Nidorino）

编号：33　分类：毒刺口袋妖怪　身高：0.9m　重：19.5kg

脾气粗暴的精灵，它的尖角在刺中对手后会因为冲撞而渗出剧毒。



进化流程

NO.32尼多郎（ニドラン♂/NidoranMale）
↓LV16
NO.33尼多利（ニドリ-ノ/Nidorino）

能力方面

种族值					
HP	61	物攻	72	物防	57
特攻	55	特防	55	速度	65

各项能力极限值					
HP	326	物攻	267	物防	234
特攻	229	特防	229	速度	251

属性为毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、超能

效果一般：普通、飞行、岩石、鬼、钢、火、水、电、冰、龙、恶

效果减半：格斗、毒、虫、草

可以习得的技能机器

1	6	9	10	11	13
14	17	18	21	24	25
27	28	32	36	42	44
45	46	48	49	65	84
87	90	94	H1	H4	

特性

毒针（どくのトゲ/PoisonPoint）：令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入中毒状态。

斗争心（とうそうしん/Rivalry）：面对同性的对手时提升技能威力25%；面对异性的对手时降低技能威力25%；面对无性别的精灵时没有效果。



梦特性

紧张（はりきり/Hustle）：使自身物攻提升50%的同时物理类技能的命中率变为平时的80%，排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会。

定点教学一览

1:瞪眼（にらみつける/Leer）

1:啄（つつく/Peck）

7:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）

9:二段踢（にどげり/DoubleKick）

13:毒针（どくばり/PoisonSting）

20:乱突（みだれづき/FuryAttack）

23:角突（つのでつく/HornAttack）

28:帮手（てだすけ/HelpingHand）

35:毒菱（どくびし/ToxicSpikes）

38:煽动（おだてる/Flatter）

43:毒突（どくづき/PoisonJab）

50:诱惑（ゆうわく/Captivate）

58:尖角钻（つのドリル/HornDrill）

定点教学一览

怒之门牙（いかりのまえば/SuperFang）

鼾声（いびき/Snore）

梦话（ねごと/SleepTalk）

钢之尾（アイアンテール/IronTail）

帮手（てだすけ/HelpingHand）

飞钻（ドリルライナー/DrillRun）

遗传技能一览

反击（カウンター/Counter）

NO.235图图犬→NO.32尼多郎

束缚（かなしばり/Disable）

NO.235图图犬→NO.32尼多郎

超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
突进（とっしん/TakeDown）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
念力（ねんりき/Confusion）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
围攻（ふくろだたき/BeatUp）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
突袭（ふいうち/SuckerPunch）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
双刃头突（もろはのずつき/HeadSmash）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
毒尾巴（ポイズンテール/PoisonTail）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
忍耐（こらえる/Endure）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎
循序渐进（なしくずし/ChipAway）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud–slap）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double–edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为怪兽+陆上。公母比例：雄100%雌0%。蛋孵化需要步数：5120

点评

尼多利装进化辉石后的耐久并没有比尼多王高多少，甚至比妙蛙草和妙蛙花的差距还小。但它的特点并不在于耐久，而是在于特性的不同。梦特性紧张能使它的极限物攻提升至400，在这个基础上再加上进化辉石把它的耐久补充到了中等水平，完全能与高种族精灵抗衡了。而这个特性紧张在进化成尼多王之后便会变成振奋，虽然也是个很强的特性，甚至可能比紧张更实用，但尼多王能发挥振奋效果的技能大多集中于特攻，而尼多利则完全是物攻精灵，再加上两只精灵的属性也不一样，使它们在打法上差别很大，因此具有充分的讨论价值。由于另外两个特性都明显不如尼多王，所以本单元将只针对紧张特性进行分析。

推荐用法

单打

常规物攻型

毒突+突袭+飞钻+尖角钻/影爪/双刃头突

虽然紧张尼多利足以跻身高物攻精灵的行列，但同时也带来了不少问题。首先是所有物攻技能的命中率下降

www.dollland.com



先读与反先读的博弈。不过尼多利毕竟很冷门，对方对它未必了解。

剩下的技能中，地面系的飞钻是补充打击面的利器，因为能克制不少毒系打不动的精灵，但命中率不太稳定，在特性影响下降低至76%。一击必杀的尖角钻能用来攻击进攻盲点以及对付纯消耗精灵，虽然无法利用紧张特性提升的物攻，但也不会因特性副作用而下降命中率，命中率固定在30%。影爪用于克制鬼系补充打击面，与突袭有所重复，但效果稳定。双刃头突是尼多利威力最大的技能，甚至超过本系毒突，但命中率太低，在特性的影响下仅为64%，可在只有这招能秒掉对方的情况下搏一下运气。

因为速度本来就不指望超过别人，再加上有先制技能突袭坐镇，所以努力值没必要加速度，建议加成极限物攻满血，这样在进化辉石的影响下耐久能达到较高的水平，足以后手挡下攻击，并且有不错的联防能力。不过进化辉石也并非必选，因为它毕竟是以进攻为主的精灵，所以诸如专爱头巾、恶之宝石这类提升威力的道具也完全可以列入选择范围，这样耐久虽低，但也没到随便一招不克它的技能都能把它秒掉的程度。

了20%，使运气成分大大提高。其次是尼多利能学会的物攻技能明显比尼多王少，造成技能选择面变得狭窄。再有就是属性为纯毒，比尼多王少了个地面系，于是也就少了一个本系进攻火力。当然也正因为属性不同使弱点和抗性也有所区别，纯毒系两弱点四抗性算是比较优秀的，在联防上能与尼多王发挥不同的作用。

主攻技能毒突在威力上与尼多王的振奋毒突是不相上下的，如果算上命之玉的效果，好像还是振奋毒突更强一些，而尼多利紧张毒突的优势则在于有30%的中毒效果。突袭可以说是尼多利最大的优势技能，因为振奋特性对突袭无效，所以这招先制技能的威力要比尼多王用时大得多，而且先制效果还能在一定程度上弥补它与尼多王的速度差距。后手进攻后再靠突袭先制的两连击打法是它的战术核心。而且突袭既能帮它克制毒系打不动的鬼系，又能帮它反克超能系。但突袭奏效的前提是对方使用攻击技能，由于战术意图比较明显，所以有可能被先读化解，于是便形成了

磨爪型

磨爪+毒突+突袭/飞钻/双刃头突

用磨爪强化配合紧张特性的打法，在强化物攻的同时还能弥补特性带来的



命中率缺陷。而且磨爪所加的命中率比紧张所减的命中率还多出那么一点，因此不仅主要的两招物攻技能毒突和突袭能达到100%，就连原本命中率为95%的飞钻也能达到100%。而双刃头突则能达到85%，并且威力足够秒敌。但速度劣势使它不可能做到控场，只能作为一种应变。由于技能格的限制，如果效果稳定的本系主攻技能毒突为必选的话，那么先制技能突袭、补充打击面的飞钻和威力最大的双刃头突中就必须舍弃一招了。建议优先选择突袭来弥补速度不足，强化后足以先手秒掉换上来克制它的超能系精灵。

轮转

常规型

磨爪/毒突+突袭/双刃头突/循序渐进/束缚/睡眠

轮转中2弱点4抗性的尼多利很容易组成高效的三角联防，装上进化辉石后攻守能力都不错。用磨爪强化的机会会变多，遇到消耗型队伍而无法攻陷对方时可用睡眠一起玩消耗。循序渐进能在自己强化物攻后无视对方强化的物防和回避率。

专爱型

毒突+突袭+双刃头突+循序渐进

放弃进化辉石装专爱头巾强攻，充分发挥紧张特性的强攻优势。但相应地耐久也会降低，攻陷不了对方就会反被对方攻陷，且速度缺陷使它在快于自己的强攻精灵面前劣势明显。

多元对战

常规物攻型

毒突+突袭+帮手+飞钻/双刃头突

虽然速度较慢，但好在有突袭和帮手这两招先制技能使它不至于在多元对战中过于被动。可视场上情况应变，有出手机会时就用威力较大的主攻技能进攻，先读对方会先手把自己干掉时可用突袭先制，争取与队友先手合击先把对方干掉，或者用帮手辅助队友进攻。

皮皮

（ピッピ/Clefairy）

编号：35 分类：妖精口袋妖怪 身高：0.6m 重：7.5kg



满月的夜晚皮皮们便会聚集起来跳舞，沐浴月光后会浮在半空。

进化流程

NO.173皮宝宝（ピィ/Cleffa）
↓亲密度
NO.35皮皮（ピッピ/Clefairy）

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗
效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶
无效果：鬼

能力方面

种族值					
HP	70	物攻	45	物防	48
特攻	60	特防	65	速度	35

各项能力极限值					
HP	344	物攻	207	物防	214
特攻	240	特防	251	速度	185

特性

魅惑身躯（メロメロボディ/CuteCharm）：令使用接触攻击技能的异性对手有30%的机率陷入魅惑状态，排在队首时更容易遇到异性的野生精灵。
魔法防御（マジックガード/MagicGuard）：不会受到直接攻击以外造成的伤害。

梦特性

同伴守护（フレンドガード/FriendGuard）：在场时使同伴受到的伤害减少1/4，三重战斗时效果可叠加。

升级技能一览

1:拍打（はたく/Pound）
1:叫声（なきごえ/Growl）
4:鼓掌（アンコール/Encore）
7:唱歌（うたう/Sing）
10:往复拍打（おうふくビンタ/DoubleSlap）
13:变圆（まるくなる/DefenseCurl）
16:跟我来（このゆびとまれ/FollowMe）
19:礼物传递（ギフトパス/Bestow）
22:惊醒拍打（めざましビンタ/Wake-UpSlap）
25:变小（ちいさくなる/Minimize）
28:援助能量（アシストパワー/StoredPower）
31:摇手指（ゆびをふる/Metronome）
34:宇宙能量（コスモパワー/CosmicPower）
37:咒语（おまじない/LuckyChant）
40:压制（のしかかり/BodySlam）
43:月光（つきのひかり/Moonlight）
46:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
49:重力场（じゅうりょく/Gravity）
52:彗星拳（コメットパンチ/MeteorMash）
55:治疗之愿（いやしのねがい/HealingWish）
58:您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	13
14	16	17	18	19	20
21	22	24	25	27	28
29	30	31	32	33	35
38	42	44	45	48	49
56	57	59	67	70	73
77	83	85	86	87	90
94	H4				

遗传技能一览

礼物（プレゼント/Present）
NO.225圣诞企鹅→NO.183玛利鼠→NO.173皮宝宝
摇手指（ゆびをふる/Metronome）
NO.35皮皮→NO.173皮宝宝
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.54可达鸭→NO.183玛利鼠→NO.173皮宝宝
腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）
NO.60蚊香蝌蚪→NO.183玛利鼠→NO.173皮

宝宝

飞跃（はねる/Splash）

NO.187弹跳草→NO.173皮宝宝

模仿（ものまね/Mimic）

NO.39胖丁→NO.173皮宝宝

许愿（ねがいごと/Wish）

NO.176飞翼兽→NO.173皮宝宝

假哭（うそなき/FakeTears）

NO.303钢嘴娃娃→NO.173皮宝宝

索要（ほしがる/Covet）

NO.300玲珑猫→NO.173皮宝宝

芳香疗法（アロマセラピー/Aromatherapy）

NO.315双色玫瑰→NO.173皮宝宝

援助能量（アシストパワー/StoredPower）

NO.35皮皮→NO.173皮宝宝

挠痒（くすぐる/Tickle）

NO.138菊石兽→NO.183玛利鼠→NO.173皮宝宝

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）

冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）

闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）

鼾声（いびき/Snore）

冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）

梦话（ねごと/SleepTalk）

治愈之铃（いやしのすず/HealBell）

钢之尾（アイアンテール/IronTail）

帮手（てだすけ/HelpingHand）

戏法（トリック/Trick）

换装（なりきり/RolePlay）

魔装反射（マジックコート/MagicCoat）

道具回收（リサイクル/Recycle）

打落（はたきおとす/KnockOff）

莽撞（がむしゃら/Endeavor）

强夺（よこどり/Snatch）

高音（ハイパーボイス/HyperVoice）

信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）

飞跃（とびはねる/Bounce）

索要（ほしがる/Covet）

重力场（じゅうりょく/Gravity）

留存（とっておき/LastResort）

吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）

思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）

您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）

通过其他途径习得的技能

撒娇（あまえる/Charm）

进化前，皮宝宝Lv.1

天使之吻（てんしのキッス/SweetKiss）

进化前，皮宝宝Lv.10

模仿士（まねっこ/Copycat）

进化前，皮宝宝Lv.13

魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）

进化前，皮宝宝Lv.16

滚动（ころがる/Rollout）

《心金・灵银》定点教学

泼泥（どろかけ/Mud-slap）

《心金・灵银》定点教学

百万强踢（メガトンキック/MegaKick）

《绿宝石》定点教学

百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）

《绿宝石》定点教学

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）

《绿宝石》定点教学



地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
生蛋（タマゴうみ/Softboiled）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金·灵银》技能机器01
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金·灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金·灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄25%，雌75%。蛋孵化需要步数：2560

点评

皮皮装上进化辉石后的耐久与皮克西相当，它的主要特点在于拥有稀有特性同伴守护，在多元对战中使队友受到的伤害减少1/4。这个强大的特性在所有精灵中只有皮皮、胖丁和粉红蛋三只未进化精灵拥有，而皮皮则是其中种族值和综合耐久最高的精灵，因此成了这一特性的首选。虽然两攻和速度都很低，但与皮克西相当的耐久以及丰富的辅助技能依然使它拥有不小的战斗力。由于各种技能组合过于丰富，而且归根结底都是一个“同伴守护辅助型”，因此下文将以技能为单位进行分析。又因为皮皮用另外两个特性都比不过皮克西，因此下文将仅以同伴守护特性在多元对战范围内讨论。

技能评析

守护/变小

守护和变小都是皮皮增强自身防守的重要技能。由于同伴守护特性只会降低队友受到攻击时的伤害，对皮皮自己无效，所以对方集中火力先把皮皮干掉就成了一种很自然的思路。于是皮皮便很需要装一招守护来化解集中攻击，这样便会使对方陷入两难的境地。攻击皮皮有可能被守护化解，而攻击队友又会受同伴守护的影响而减少伤害，万一皮皮没守护而用了辅助技能就很不划算了。以下的所有技能几乎都能趁着对方对守护的戒心而偷偷用出来，对皮皮的整个战术体系起着至关重要的作用。

变小也是皮皮的看家本领之一，只要逮到机会用一次就能瞬间提升两阶回避率，使对方的命中率降低为原来的60%。这么一来对方就不敢轻易攻击皮皮了。为了达到这种效果，甚至可以让队友掩护它使用变小。

帮手/莽撞

这两招是皮皮最主要的进攻手段。帮手是帮助队友提升火力，而且是先制，能弥补它在速度上的不足，可配合速攻精灵秒敌。莽撞则是自己进攻，在自己血少的时候将成为可怕的进攻手

段。比如首回合让队友释放神秘空间，次回合如果皮皮受到集中攻击已经血量无几的话，就能在速度逆转后先手给对方造成极大的伤害，配合队友保证能合击清敌。若后手使用则时机较难掌握，因为血多时不知道对方当回合是否会攻击皮皮，此时用莽撞有一定的运气成分。而血少时对方为戒备莽撞肯定会优先攻击皮皮不让它再出招，此时可视情况选择用守护化解，或者用先制的帮手保证再出招一次。这两招技能都无视两攻，能在很大程度上弥补它火力上的不足。

跟我来

首先，即使不用跟我来，光同伴守护特性本身就有很强的掩护作用。一方面对方的火力将更容易集中在皮皮身上，另一方面即使攻击队友也会因同伴守护特性而减少伤害。而跟我来则是要在这个基础上进行讨论的。装上进化辉石之后它用跟我来掩护战术本身就不比皮克西差，无非就是差一个道具。而优势则在于未必一定要用，因为同伴守护特性已经降低对方攻击队友的火力，如果判断没有危险的话完全可以直接用其他辅助技能，跟我来仅作为备用。此外，跟我来对范围攻击技能无效，而同伴守护特性则对任何攻击技能都有效，这也是它比皮克西的优势所在。

芳香疗法

芳香疗法除了备着充当队医以外，也可作为掩护技能使用，主要是掩护神秘空间的发动。利用它速度较慢的特点在对方出手之后使用芳香疗法，但由于神秘空间是后制技能所以肯定会在队友之前使用。于是如果对方用了催眠等异状攻击就能在队友出手之前第一时间解除了。加上同伴守护特性降低了对方对队友的进攻火力，再给队友装个精神叶片防挑拨鼓掌，就能大大减少对方阻止神秘空间发动的手段。它的速度种族值只有35，在神秘空间下很容易取得先手优势，使它的后续辅助手段变得更有威胁，因此很适合掩护神秘空间发动。

鼓掌/您先请

这两招都要在先手场地下才比较好用。大致分两种情况，首先是在掩护队友释放神秘空间之后主动先手使用，



如果对方首回合使用了没有威胁的强化辅助技能，那么这回合就能先手用鼓掌使对方不得不继续使用，封住对手的进攻。您先请能在先手使用后让队友紧接着自己出招，不过既然是主动利用神秘空间，那么队友本该就有先手优

势，因此在这种情况下使用的可能性不大，最多配合龙尾、巴投、气合拳等后制技能。

另一种情况是不主动释放神秘空间，甚至可以是掩护队友强化速攻，但不幸被对手释放了神秘空间。这种情况下只要皮皮的速度能慢过释放神秘空间的对手，就能在对方出手前强制对方再用一次神秘空间将效果抵消。不过皮皮的速度种族值虽然只有35，但仍有好几只比它更慢的神秘空间释放者会使这种打法失效。您先请同样也能在被释放神秘空间后利用皮皮的低速使队友继续获得先手优势，即使皮皮慢不过释放神秘空间的精灵，只要能慢过另一只就一样有效，使队友不至于在出手前就被对方的低速强攻精灵干掉。

假哭/虚张声势

这两招都是在掩护神秘空间取得先手之后辅助队友强攻的技能，需要在队友出手之前使用才有效。假哭能降低对手单体的特防两阶，能配合特攻队友强攻。虚张声势则能使物攻队友的火力翻倍，但要给队友装上解异状果。两招都能代替帮手的效果，或搭配使用。

心电感应

能作出两种配合。一种是对对方使用，使队友对对方使用的技能变为必中，能配合队友的低命中高效果技能，也能对抗对手强化的回避率（心电感应自身为必中），但要注意地面系技能将会打不中对方。另一种是对队友使用，使本来被地面系克制的队友免疫地面系，但要注意地面系以外的技能将对队友必中。可将这招装在身上应变，配合神秘空间取得先手后应变效果更佳。要注意对地鼠、三地鼠以及装有道具黑铁球的精灵无效，重力场下无法使用这招，且不影响一击必杀类技能的命中率。

光之壁/反射盾/重力场/神奇空间/隐石沙砾/求雨/晴空万里/咒语/神秘守护

皮皮还能使用许多场地技能，可视具体配队来选择。其中光之壁和反射盾与同伴守护特性的效果比较般配，能进一步增强队伍的耐久，可优先考虑。

魔装反射/强夺

这两招都是依靠先读的技能。魔装反射能反弹对自己的骚扰技能，但无法掩护队友，因此实用价值不高。强夺则能夺取对方的强化技能和单方场地技能，尤其是抢顺风、光之壁、反射盾这几招单方场地技能的效果特别理想。

剧毒/电磁波

两招异状攻击技能。其中剧毒在建立纯消耗队伍时可能会用到。电磁波在主动配合神秘空间的打法中不可能用，只可能用于正常速度下的骚扰。

月光/许愿/治疗之愿

这三招是回血和帮队友回血的技能。其中月光是高效的自己回血技能，配合晴天队时效果更佳。许愿在使用后如果对方没有将它击倒，那么就会给自己回血，反之则能帮换上场的队友回血。治疗之愿是直接牺牲自己帮换上场的队友回满血，并解除异常状态。从回复效果上来说当然是治疗之愿比许愿更理想，但用治疗之愿需要牺牲自己，这样便帮对手省去了击倒皮皮的功夫，对身旁的队友可能会造成不利。

~瓦割/打落/烧尽/冻结之风~

这些都是有少许进攻火力的辅助技能，但无需期待威力，只能在辅助的同时顺便破精神衣带和坚硬、鳞甲特性。其中烧尽和冻结之风都是范围攻击技能，具有范围破精神衣带、坚硬、鳞甲的功效。



六尾

（ロコン/Vulpix）

编号：37 分类：狐狸口袋妖怪 身高：0.6m 重：9.9kg

随着六条尾巴的成长，毛色会越变越漂亮，抱紧它会感到很温暖。



能力方面

种族值

HP	38	物攻	41	物防	40
特攻	50	特防	65	速度	65

各项能力极限值

HP	280	物攻	199	物防	196
特攻	218	特防	251	速度	251

属性为火，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、岩石、水
效果一般：普通、格斗、飞行、毒、鬼、电、超能、龙、恶
效果减半：虫、钢、草、冰、火（晴天）
无效果：火（引火）

特性

引火（もらいび/FlashFire）：被火系技能攻击时免受伤害，同时使自身火系技能的威力提升50%。

升级技能一览

1:火苗（ひのこ/Ember）
4:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
7:吼叫（ほえる/Roar）
10:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
12:火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
15:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
18:封印（ふういん/Imprison）
20:暗算（だましうち/FaintAttack）
23:火花绽放（はじけるほのお/FlameBurst）
26:鬼火（おにび/Will-O-Wisp）
28:厄运（たたりめ/Hex）
31:报复（しっぺがえし/Payback）
34:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
36:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
39:神通力（じんつうりき/Extrasensory）
42:大字火（だいもんじ/FireBlast）
44:怨念（おんねん/Grudge）
47:诱惑（ゆうわく/Captivate）
50:炼狱（れんごく/Inferno）

梦特性

晴天（ひでり/Drought）：上场时将天气变为永晴，在天气没有改变的情况下永久有效。

可以习得的技能机器

5	6	10	11	17	20
21	27	28	32	35	38
42	43	44	45	48	50
53	59	61	66	77	87
90					

定点教学一览

暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.235图图犬→NO.37六尾
催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）
NO.235图图犬→NO.37六尾
挣扎（じたばた/Flail）
NO.235图图犬→NO.37六尾
怨恨（うらみ/Spite）
NO.235图图犬→NO.37六尾
束缚（かなしばり/Disable）
NO.235图图犬→NO.37六尾
嚎叫（とおぼえ/Howl）
NO.235图图犬→NO.37六尾
热风（ねつぷう/HeatWave）
NO.235图图犬→NO.37六尾
火焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）
NO.235图图犬→NO.37六尾
神通力（じんつうりき/Extrasensory）
NO.235图图犬→NO.37六尾
力量交换（パワースワップ/PowerSwap）
NO.235图图犬→NO.37六尾
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
NO.235图图犬→NO.37六尾
厄运（たたりめ/Hex）
NO.235图图犬→NO.37六尾
巴掌连扫（スイープビンタ/TailSlap）
NO.235图图犬→NO.37六尾

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
热风（ねつぷう/HeatWave）
换装（なりきり/RolePlay）
索要（ほしがる/Covet）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
欺诈（イカサマ/FoulPlay）

通过其他途径习得的技能

撒娇（あまえる/Charm）
梦世界PDW、《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄25%，雌75%。蛋孵化需要步数：5120

点评

六尾即使装进化辉石，两防也远不如九尾，再加上两攻和速度上都有很大的差距，战斗力与九尾相差甚远。尽管如此，它仍然是有可能在高种族精灵对战中出现的未进化精灵之一。原因主要在于晴天特性对晴天队来说过于重要，而普通精灵中拥有晴天特性的最终进化精灵又仅有九尾一只，为了在天气大战中与其他的天气队伍抢天气，在精灵不能重复的规则下完全有可能把它和九尾一起请上场。这样即使在对战中不幸损失了其中一只也不会立刻陷入被动。六尾本身实力并不强，基本上配不出什么厉害的打法，完全依靠晴天特性左右战局。

除此之外它存在的意义还在于解放了九尾。原本九尾受特性恩惠具有很强的对抗能力，能用出足以在火拼中取胜的打法。但如果晴天队中只有九尾一只晴天特性精灵，就会不敢让它随便与对方火拼，因为一旦失去了九尾再被对方盖掉了天气，之后的战斗就会完全陷入被动。而队伍中再准备一只六尾的话，就能解决这个问题。

看到这里，也许你会认为六尾完全就是九尾的替补。其实也不全对，因为六尾还是有优于九尾之处的。它比九尾的优势在于速度慢，如果与对方的天气特性精灵同时上场，那么速度慢的一方将掌握天气。因为特性发动会按照出手顺序，先由速度快的一方发动，慢的一方能后制发动盖掉之前的天气。这一设定对九尾来说很尴尬，因为它很不幸是所有天气特性精灵中最快的一只。而且快了还不止一点，即使把速度调整到极限低，只要其他天气特性精灵不特意提升速度就都比它慢。六尾则相对较慢，更便于抢夺天气。

六尾的速度种族值是65，虽然仍旧快过巨甲龙、巨嘴河马和雪巨人，但至少慢过了蚊香王。相比之下被沙暴队和雪天队暂时抢去天气至少还不那么致命，而与雨天队的天气争夺则显得非常关键。而且求雨特性精灵在普通精灵中仅蚊香王一只，进化前的蚊香蛙并非求雨特性，所以雨天队至少在种族值层面上没有精灵能慢过六尾。剩下的那几只天气精灵中，巨嘴河马只要不特意加速度努力值就不会快过六尾，而巨甲龙和雪巨人如果不特意将速度调低就很可能被速度极限低的六尾慢过。尤其是巨甲龙因为通常会选择龙舞控场，所以调低速度的可能性不大。

当然，以上的速度比较都只是种族值层面上的，超越种族值使自己更慢的方法并不是没有，而且有两种。一种是装减速道具，不过如果大家都装减速道具的话最终肯定还是种族值低的一方更慢，就和专爱围巾的博弈一样。另一种是降低等级，这个问题将留在下文具体分析。

最后要说明的是，靠慢速抢天气仅在双方同时登场时有效，这样的争夺通



www.dooland.com

常只会出现在首回合，之后再出现的可能性微乎其微，因此最多只是在开场时争取主动，并不足以左右战局。而且开场时没抢到天气的一方，自然也就意味着获得了先手优势，所以吃亏并不大。本单元只对六尾在战场上的作用以及抢天气的博弈作理论层面的分析，至于实战中是否实用，则留给各位看官自行判断。

推荐用法

单打

进化辉石型

晴空万里/吼叫/欺诈/鬼火/分担痛苦/替身/（虚张声势/怪异光）

由以上分析可以看出，六尾很适合用于首发与对方抢天气。速度调整到极限低，道具装进化辉石并把努力值全分给耐久后能使耐久达到较强的水准。建议加极限物防满血，这样它就能用欺诈和鬼火在物攻精灵面前取得很大的优势。甚至能用欺诈+鬼火+分担痛苦+替身的消耗组合，首回合若遇到不克自己的物攻精灵可用鬼火后手骚扰，如果对方第一次攻击没能打掉它半血，那么说明烧伤后打不掉它1/4，于是下回合可在接下一招攻击后使用替身，对方需要花两招才能打掉替身，趁着替身的保护用分担痛苦+欺诈解决对方。当然同样打法耐久比它高的精灵还有很多，所以只能算是完成抢天气任务后顺便消耗，尽量多作贡献而已。



若不用此技能组合，也可以单纯地备上鬼火和欺诈对付物攻精灵，备上吼叫防强化接力（这也是重要任务之一），备上晴空万里防天气被盖，根据各种不同情况应变。如果首回合被对方抢去了天气，那起码说明它的速度比对方快，可先手用晴空万里把天气抢回来。此时如果对手是蚊香王，那么天气盖成晴天之后水系技能威力减半，将会秒不掉它。如果是巨嘴河马，那么只有对方加极限物攻时才有半数几率秒掉它（我方极限物防的情况下），进化前的沙河马当然就更不可能秒它了。如果是巨甲龙，那么用岩崩还不够秒它，必须用命中偏低的岩石飞刃。没被秒掉自然最好，若被秒掉，那么在把天气盖回来之后安全换上队友利用，起码也达到抢天气的目的了。而当对手是雪巨人或雪松人时，因为六尾克制对方，所以通常

对方会选择换人，能比较轻松地把天气抢回来。虽然用技能抢到的天气有回合限制，不过反正队中还有九尾，不会因天气中断而影响战局。六尾要做的只是在开场时争取为全队获得主动权而已。

最后要说明的是，虽然被抢天气的一方能先手使用天气技能把天气抢回来，但不管怎么说，肯定还是开场时抢到天气的那一方略占先机。因为被动使用天气技能花费的代价不小，起码要被对方多打一下，而且对方也能利用一些手段主动保住天气，比如趁着你用天气技能的那回合用虚张声势等骚扰技能，使接下来无法顺利出招，随后再用自己的天气技能把天气重新盖回来，从而保住天气。也就是说，依靠特意降低速度来抢天气，肯定是有实用价值的。所以当六尾顺利抢到天气时，自然也能用这种办法保住天气，除了所有天气精灵共有的虚张声势以外，它还能选择效果更稳定的怪异光。

精神衣带型

晴空万里/（大字火/火焰放射）/觉醒格斗/吼叫/欺诈/怪异光

放弃进化辉石而装精神衣带，代价是基本不可能挡下两次或以上攻击，好处则是几乎能保证不被一击秒杀。由于是首发上场，不担心被隐石沙砾等菱系技能伤害，而且即使被沙暴雪天抢去了天气，也能在第一时间用晴空万里把天气盖回来，于是精神衣带失效的因素大幅减少。装精神衣带的好处还在于解放了努力值，可以不加耐久而把特攻加到极限。虽然极限也只有218，但在本系加成和晴天提升火力的双重作用下，用大字火还是能造成有效伤害的，克制对方时可以秒敌。遇到雪巨人时即使被抢去天气也能用大字火轻松秒杀（当然对方也可能装精神衣带），针对雪巨人而用命中更稳定的火焰放射也可以（下文以大字火为例）。除本系技能以外，还可以再装一招觉醒格斗用于针对巨甲龙，在六尾慢于巨甲龙抢得天气的情况下能两招击倒对方，虽然常规对抗仍处于劣势，但对方很可能会先读我方换人而使用龙舞控场，此时若用觉醒格斗直接进攻，下回合便能在精神衣带的保护下击倒对方了。用精神衣带挡住一次攻击后尽量不要轻易让六尾牺牲，最好把它换下去等对战后期再上来抢天气，这样留一手之后，在使用九尾时就能放开与对方火拼，不必畏首畏尾了。

减速道具型

晴空万里/吼叫/欺诈/大字火/鬼火/（虚张声势/怪异光）

装黑铁球等减速道具，使速度进一步减半，最低能降到60，正好慢过天气特性精灵中最慢的沙河马的最低速度。装减速道具纯粹为了在首回合抢到天气，但放弃了进化辉石和精神衣带使它的对抗能力明显下降。因此把努力值全分给耐久，勉强能挡住一次攻击，但绝无消耗能力。遇见物攻精灵时用鬼火，遇见特攻精灵则用虚张声势，随后便能相对安全地换上队友来利用永晴了。不建议把努力值分给特攻，因为耐久太低速度又慢基本不指望有出手机会。即使不加特攻努力值至少在晴天下还是能用大字火秒掉雪巨人的，但被对方抢去天气时可能做不到。考虑到对方也能装减速道具，所以也不能排除被抢去天气的可能，这种情况下还是能用晴空万里把天气抢回来。而速度种族值快过它的蚊香王即使装减速道具也慢不过它，要想慢过它至少需要在装减速道具的条件下把等级降到92级。

1级～11级精神衣带型

晴空万里/吼叫/分担痛苦/鬼火/虚张声势/火焰放射/巴掌连扫

其实比起装减速道具，还是依靠降低等级来调低速度更实用，甚至可以调整到1级。一来这样能把速度调得更低，二来还节省了道具栏，可以装精神衣带，反而使它更不容易被秒掉。即使只有1级也能用分担痛苦给对方造成将近半血的伤害是它的一大优势，效果甚至可能反而好过高等级时。而像晴空万里、吼叫、鬼火、虚张声势这样的技能基本都能与100级带精神衣带时发挥同样的作用。遇物攻精灵用鬼火，遇特攻精灵用虚张声势，随后较安全地换上队友的打法依然成立。缺点在于大字火等特攻技能变得毫无威力，欺诈虽然无关自身的物攻，但因为等级修正的缘故也起不了作用。另一个劣势是毫无隐蔽性，对方完全不用怕它的攻击技能，于是包括雪巨人在内的被火系克制的精灵在它面前也不再需要逃跑。有替身的精灵还能用替身来防御它的骚扰类技能。不过被替身防住时，可以用吼叫把对方赶下去，所以并不头疼。

通过计算可以发现，1级六尾的速度最低为5，而1级沙河马和雪松人最低都能达到4，所以仍存在理论上被抢走天气的可能。再来看蚊香王，由于蚊香王不存在1级，最低也有25级，因此速度最低只能达到36，再算上减速道具也只能达到18，这便是求雨精灵用尽一切办法的低速极限了。也就是说六尾只要把速度控制在17便无论如何也不可能在首回合被雨天队抢走天气。固定速度为17之后我们可以把六尾的等级最多调整到11级，反正就算是1级也慢不过同为1级的沙河马和雪松人，所以1级和11级其实差不了多少。11级的好处在于万一遇到了1级沙河马和雪松人，至少在数值上占有绝对的优势。姑且将巴掌连扫纳入选择范围，因为是分段攻击技能，能秒掉装精神衣带的1级沙河马和雪松人。考虑到对方的沙河马和雪松人也有针对11级六尾来调整等级的可能（是你想太多了吧！），所以1级～11级的六尾姑且都列入选择范围



1级减速道具型

晴空万里/吼叫/虚张声势/火焰放射/鬼火

最后要讲的是给1级六尾装上减速道具，真正把速度降到最最低。于是便出现了一个疑问，1级六尾的速度是5，装减速道具使速度减半后应该是2.5，那么这个速度究竟是按2.5来算还是舍弃小数点降成2了呢？换句话来说，装减速道具的1级六尾是不是就与同样装减速道具的1级沙河马和雪松人同速了呢？

带着这个问题笔者做了一番测试，结果发现同样装黑铁球的六尾和沙河马，速度分别是5和4的情况下，天气出现的先后顺序居然变成了随机各半。也就是说装上减速道具的1级六尾的速度是2，是当把速度真正降到不能再低后三只最慢的天气精灵之一，完全能与同样条件下的沙河马和雪松人平等地抢天气了。

不过速度相等也会产生一个问题，那就是首回合万一随机被对方抢去了天气，原本速度快时可以先手再用晴空万里抢回来，但速度相同就有可能造成出招时仍然随机被对方抢先，遇到沙河马时有被直接用地震秒掉的危险。这种情况出现的概率是1/4，如果遇到也只能怪自己的人品了。相比之下对雪松人由于属性压制所以不存在这个问题，反倒是对方会很头疼。总体来说沙河马克六尾，六尾克雪松人，雪松人克沙河马，是一个三角循环。当然实战中由于用1级精灵抢天气的打法并不普及，所以遇到这种情况只存在理论上的可能。

1级减速六尾在与常规精灵对抗时基本不会有机会出招，只需备一招吼叫防止对方把自己当成强化起点就行。剩下的技能格可把1级沙河马、1级雪松人以及一些依靠坚硬特性或精神衣带作战的1级精灵作为假想敌进行配招。火焰放射专打雪松人，鬼火能破坚硬特性和精神衣带。

轮转

辅助型

欺诈/大字火/鬼火/束缚/分担痛苦/怪异光/吼叫/晴空万里/怨恨/睡眠/梦话

有关抢天气方面的内容上文大致已经说的差不多了，那么接下来的轮转和多元对战部分就稍微简单提几句吧。

轮转中开场时抢得天气的优势在于，首回合能直接转上队友来利用，很可能迅速取得战果。但轮转中用天气技能互盖天气也比较频繁，如果在天气被盖之前没有将使用六尾造成的战斗力损失赚回来，那就不划算了。也就是说，使用降低等级或装减速道具等手段使它开场时抢天气的能力越强，那么战斗力损失也就越严重，把损失赚回来的难度也就越大。而普通的满级进化辉石打法则能使它拥有一定的持久作战能力，能利用各种辅助技能协助队友作战，在轮转中发挥比较正常的作用。这样虽然开场时抢天气的能力有所下降，但也最容易在抢到天气的情况下获利。

多元对战

辅助型

晴空万里/欺诈/大字火/鬼火/分担痛苦/虚张声势/电光石火

多元对战中首回合抢天气的重要性相比单打和轮转更大，因为多元对战的节奏较快，每回合都可能给对手造成沉重的打击，且用天气技能盖天气的难度相对较大。但也存在一个问题，那就是六尾除抢天气之外在场上起不到什么决定性的作用，等于使场上少了半只精灵的战斗力，这也会给队友带来很大的负担。所以只有当与它一起上场的队友足以利用晴天先手秒敌才划算。还有就是三重战斗中应该会更加好用，因为首回合便能直接利用晴天的队友增加到了两只，能打出一些只有确保抢到天气才成立的特殊配合，实力不济的六尾在场上所占份额相对降低，同时战斗节奏的进一步加快也使晴天的作用进一步增强。

多元对战中六尾即使装进化辉石也获得不了多强的战斗力，所以建议干脆用1级～11级六尾装精神衣带，也能消耗掉对方两次攻击，和装进化辉石差不了多少，反而能使分担痛苦变得更好用。甚至可以进一步用1级减速道具六尾确保天气发动。技能方面除了用欺诈（低等级不好用）和分担痛苦攻击，或用鬼火和虚张声势骚扰之外，还能把惟一的先制技能电光石火纳入备选范围，不过没什么威力，只能帮队友破精神衣带。

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.8

文/koflover 编/乌冬

《口袋妖怪X·Y》的公布相信对各位读者朋友来说都是个天大的好消息，虽然迄今为止公开的新作内容并不多，但发售日距现在也只有半年左右，大家只要稍微忍耐一下就可以玩上新作了。在本辑的战术系统探究中，我们继续来分析有关速度的话题。

口袋妖怪速度格局分析（下）

在上辑内容中，我们分析了一些有代表性的高速PM，它们要么拥有很高的速度种族值，要么拥有多种加速能力，在对战中很容易先发制人。不过，光有高速度也不能保证绝对的先手优势，先制攻击和神秘空间就可以打破这个“速度至上”的规则，下面我们就来着重分析一下先制攻击技能吧。

先制攻击大检阅

先制攻击技能早在口袋妖怪的第一世代就已经存在，不过当时只有一招威力很低的电光石火，它在对战中基本派不上什么用场。从第二世代开始，神速、音速拳、突袭等技能陆续出现，玩家也逐渐开始认识到先制攻击的重要性。对于先制攻击来说，所造成的伤害永远都是第一位的，如果PM本身的攻击力足够高，先制攻击的威力足够大，那么对对方残血高速PM的威慑力也就越高。甚至在条件许可的情况下，靠先制攻击秒掉对方整队也是有可能的。

在接下来的先制攻击分析中，我们根据PM本身的攻击力和先制攻击的技能威力来计算出一个伤害输出值，并根据这个伤害输出值来排名，大家可以很清楚的看到哪些PM的先制攻击最具有杀伤力。先制攻击的伤害输出值为PM达到100级时的攻击力（努力252，不计性格修正）乘以技能威力来计算，如PM能拥有属性加成、天气和特性等方面的修正，也一并计算在伤害输出值中。至于专爱头巾等道具以及剑舞能强化能力的技能，由于在对战中的变数较大，所以就不包含在伤害输出值内了。

No.359 灾兽

先制技能：突袭

伤害输出值：43080

灾兽取得先制技能的伤害输出冠军其实也是理所当然的，因为它的物攻种族值高达130，处于一线水准；而先制技能突袭也是威力最高的先制技能，并且能享受到属性修正，所以伤害输出值自然非同小可了。而且灾兽还有进一步强化的空间，剑舞可以使物攻加倍，而强运特性又容易打出会心一击，如果把这两个因素再考虑在内的话就至少再有4倍的效果。突袭的缺点是只能在对方使用攻击技能的时候才能够生效，适合用来对付全攻击技能的PM，但如果对方带有替身就能完破突袭，换人下场的话突袭也同样不会生效。不过灾兽有追击，正好可以对付这些换下

场逃走的PM。

No.625 手刀超人

先制技能：突袭
伤害输出值：41880

手刀超人的情况与灾兽比较类似，都是高物攻的恶系PM。由于手刀超人的抗性和耐久都比灾兽要好得多，所以它也有资本去承担突袭失败的风险，在使用剑舞的时候也不容易被秒掉。手刀超人也能学会追击，与灾兽的战术基本上差不多。

No.160 大力鳄

先制技能：水之冲击
伤害输出值：41715

虽然大力鳄的物攻和水之冲击的威力都很一般，但由于水之冲击可以同时享受到属性修正、雨天修正和激流特性修正，相当于3.375倍的威力，所以这一下先制攻击的伤害自然非同小可。另外，大力鳄还能学会剑舞，使水之冲击的威力进一步提升。不过“剑舞+水之冲击”的攻击效率未必有“龙舞+攀瀑”的效率高，有龙舞提速的话就没有必要再去用水之冲击了。

No.493 阿尔修斯

先制技能：神速
伤害输出值：40680

阿尔修斯之所以能成为神兽战中的顶级PM，不是因为720的种族值，而是因为高威力的神速。阿尔修斯的速度本来就比大多数神兽快，而达库莱这些高速神兽挨一下神速就会身负重伤，如果体力不足的话甚至还会被神速直接秒掉。阿尔修斯由于自身耐久比较优秀，很容易找到机会使用“剑舞+神速”的combo，一旦找到机会的话，即便面对神兽也能做到秒队。

No.386 迪奥希斯 攻击形态

先制技能：神速
伤害输出值：36720

攻击形态的迪奥希斯虽然有180的恐怖两攻，但由于耐久实在太差，一旦不能将对手秒掉的话，自己就可能被反击致死。迪奥希斯虽然有着优秀的速度，但再高的速度也快不过先制技能，所以自己还是带一个神速会比较保险，至少可以保证稳定的先手攻击。迪奥希斯不会剑舞，但也没有使用剑舞的必要，靠专爱头巾去提高物攻就是个不错的主意，清场效率不比阿尔修斯差多少。

No.184 玛利露利



先制技能：水之冲击
伤害输出值：35820

玛利露利的物攻种族值虽然只有50，但由于大力士特性的存在，它的实际物攻相当于149.5种族值的水准，再加上水之冲击还能享受到属性修正和雨天修正的双重加成，打出的伤害自然非同凡响。与需要发动激流特性的大力鳄相比，玛利露利上场后无需任何条件就可以打出高伤害的水之冲击，实用性可能比大力鳄要强一些。另外，玛利露利虽然能学会神级强化技能腹太鼓，但因为腹太鼓和水之冲击无法共同遗传，所以“腹太鼓+水之冲击”这个combo在玛利露利身上就不成立了。

No.468 光翼兽

先制技能：神速

伤害输出值：35820

和玛利露利一样，光翼兽也是只物攻种族值只有50的PM，不过它的紧张特性也能带来1.5倍的物攻加成，换算成种族值的话就是99.75。这种物攻水准的PM去使用本系的神速，威力还是值得期待的。相比起特攻流光翼兽的打法，这种物攻神速流的最大优势就是不需要去加速度的努力值，可以把这部分努力值省下来照顾耐久。需要注意的是，紧张特性还带有命中率降低20%的副作用，而光翼兽自己又没有强化命中的技能，只好让队友给它接力磨爪了。

No.534 双柱力王

先制技能：音速拳

伤害输出值：34110

双柱力王是格斗系中物攻最强的PM，另外它还拥有上进特性，非常适合携带火焰之珠。而攻击技能方面，除了能够吸血的吸收拳外，先制攻击音速拳也相当受欢迎，因为它可以完全弥补双柱力王速度不足的缺点。如果玩家不喜欢“火珠上进”这种杀敌一千，自损八百的战术的话，还可以考虑用它的铁拳特性。不过铁拳特性只能提供1.2倍的威力加成，音速拳的伤害输出值就只有27288，比上进差了不少。

No.212 铁甲螳螂

先制技能：子弹拳

伤害输出值：32310

由于“技术师+子弹拳”这个独特战术的存在，铁甲螳螂无论是在第四世代还是第五世代，都是使用率最高的PM之一。尽管子弹拳的基础威力不高，但有属性修正和技术师特性修正的双重加成，实际伤害相当可观。铁甲螳螂还属于那种能攻善



守的PM，自己的耐久和抗性都非常不错，足以承受2~3次攻击，在与对方高速PM进行对攻时可谓占尽便宜。

No.286 蘑菇斗士

先制技能：音速拳

伤害输出值：32310

蘑菇斗士和铁甲螳螂一样都拥有技术师特性，它的音速拳与铁甲螳螂的子弹拳也有按相同的威力。不过蘑菇斗士可要比铁甲螳螂脆弱的多，所以也不适合那种硬碰硬的对攻战术。蘑菇斗士可以借助蘑菇孢子和寄生种子的掩护来寻找剑舞的机会，一旦剑舞成功就有秒队的可能。

No.384 雷库萨

先制技能：神速

伤害输出值：31920

神速在神兽中算是一个比较普及的先制攻击技能，除了阿尔修斯和迪奥希斯以外，雷库萨和三圣兽也能学会这招。虽然雷库萨可以靠龙舞提速来抢先手，但在战况激烈的时候自己不一定有龙舞的机会，在面对拉迪奥斯、叠翅鲨龙这种基础速度比自己快的PM时，神速更是必不可少。

No.149 快龙

先制技能：神速

伤害输出值：29360



快龙携带神速的理由与雷库萨有几分相似，虽然“龙舞+激鳞”的伤害更高，但如果对方有先制攻击技能的话，就必须靠神速来解决问题。当快龙体力不满的时候，冰系PM的冰飞石还是很有可能将其秒杀的，如果有神速的话那就好办多了。

No.264 音速鼬

先制技能：神速

伤害输出值：28680

音速鼬的物攻种族值仅有70，而且无法依靠特性来提高杀伤力，但神速毕竟是它的本系技能，实际伤害比快龙的神速也低不了多少。另外，音速鼬可以学会腹太鼓，一旦找到机会强化物攻，那么神速的杀伤力直接飙升到4倍，秒杀一般的PM是绰绰有余了。

No.565 坚甲龟

先制技能：水之冲击

伤害输出值：28350

坚甲龟的最大亮点是能够学会破壳，再配合自身的轻快特性，可以使速度提高到4倍，就像“破壳+轻快特性”的多刺菊石兽那样厉害。不过，无论多刺菊石兽的速度有多高，也都不可能快过先制攻击技能，随便把哪只会音速拳的PM派上场后都可以秒掉多刺菊石兽。这个问题在坚甲龟身上则是不存在的，因为它自己也能学会先制攻击技能水之冲击，如果遇到了对手的音速拳的话，双方PM还是要比较自己的速度能力值。当然，坚甲龟在与对方比拼先制攻击技能时也不需要有太高的速度，只要破壳一次就有足够的速度可用了，这样的话可以把特性换成坚硬或坚岩。

No.424 双尾猴

先制技能：蒙住眼睛

伤害输出值：26910

双尾猴的“蒙住眼睛”是妇孺皆知的必杀技，它的威力到底有多大呢？从这次的先制攻击排名中我们就可以找到答案。首发双尾猴可以很轻松压制对方的首发高速PM，如果对方不换人的话就会被狠狠的揩一下油，像胡地这种耐久水平的PM会损失90%左右的体力。既然对手见到双尾猴的第一反应都是换人，那么双尾猴在上场的第一回合也可以不用蒙住眼睛，而是选择追击、磨爪/奸计/高速移动之类的技能。追击自然是为了重创对方换下场的PM，磨爪/奸计/高速移动则是为了接力给队友，而蒙住眼睛起到的主要是威慑作用。

No.448 卢卡里奥

先制技能：神速

伤害输出值：25520

卢卡里奥也是神速的优秀使用人选，虽然它的物攻种族值不算很高，也没有属性修正，但由于自身抗性比较好的缘故，很容易找到剑舞的机会。剑舞过的卢卡里奥就比较厉害了，面对速度比自己快的PM可以用神速来抢先手，而那些速度本来就不如自己的对手，用肉搏就可以打出更高的伤害。另外，卢卡里奥还会一个先制特攻技能真空波，并且有配套的特攻强化技能奸计。不过真空波即便有属性修正，也不如神速的威力大，况且真空波与

卢卡里奥的主力特攻技能波动弹的属性重复，这种打法不如“剑舞+神速”的效果那么好。

No.473 猛犸猪

先制技能：冰飞石

伤害输出值：21540

猛犸猪也是物攻种族值130级别的暴力PM，虽然冰飞石的威力不高，也不像水之冲击那样能享受到雨天或是特性加成，不过由于冰系攻击对主流龙系PM的4倍效果，冰飞石的实用性还是非常高的。对于快龙和叠翅鲨龙来说，猛犸猪的冰飞石虽然不足以将它们满血秒杀，但通常情况下也有7成以上的伤害，威慑力十足。冰飞石的先制效果无论是对龙舞的快龙，还是带专爱围巾的叠翅鲨龙，都能完全将它们封杀。但对于不怕冰的刺龙王来说，猛犸猪拿它就没什么好办法了。

No.354 诅咒娃娃

先制技能：影袭

伤害输出值：19740

在能使用影袭的非神兽PM中，诅咒娃娃的物攻能力是最强的。不过影袭的威力和打击面都不出彩，诅咒娃娃与其用影袭打先手，还不如换成威力更高的突袭，毕竟鬼系攻击和恶系攻击的打击面都差不多。之所以将诅咒娃娃列入这份排名中，其实也是为了说明一下目前鬼系物攻技能的弱势地位，希望在《口袋妖怪 X·Y》中，鬼系能迎来更强的物攻PM，或是新的物攻技能吧。

No.131 乘龙

先制技能：冰飞石

伤害输出值：16140

乘龙的冰飞石本身没有什么特别之处，它的威力实在太低了，不足以给龙系PM带来致命的伤害。但乘龙本身也是最擅长强化的PM之一，因为它的湿润身躯特性配合雨天天气，可以做到一回合回满血，这样的话它就有充分的资本去使用龙舞、诅咒这样的技能来强化。如果乘龙用龙舞来强化的话，适合搭配攻击技能攀瀑；如果选择诅咒的话，冰飞石就是最理想的攻击技能了。因为诅咒的降速度效果会被冰飞石的先制效果完全无视掉，当乘龙诅咒几次以后，就变成了一个攻防都很高且又能先手攻击的战争机器了。

No.400 比渡水獭

先制技能：电光石火

伤害输出值：16140

比渡水獭的先制攻击技能的伤害和乘龙一样低，但乘龙的冰飞石好歹有不错的打击面，而比渡水獭的电光石火恐怕是最差的先制技能了，很少有PM会在对战中使用这个技能。不过比渡水獭拥有独特的单纯特性，使用一次诅咒就能够强化两级物攻和物防，至于损失的两级速度对于电光石火来说丝毫不是问题。虽然比渡水獭的电光石火的基础伤害很低，但如果敢放任它用两次诅咒的话，那电光石火的威力就提高到3倍，这时候就很不好对付了。可惜的是，比渡水獭作为一个拥有水属性的PM，却不能学会水系的先制攻击技能水之冲击，希望《口袋妖怪 X·Y》中能弥补这个遗憾。

以上这些并不是所有能学会先制攻击的PM，只是因为它们比较有代表性，所以我们专程挑出来进行介绍。至于神速风速狗、神速炎帝以及大批能使用突袭的PM，虽然在对战中也比较常见，但它们并没有什么明显特色，这里就不再一一分析了。除了以上提到的先制攻击

技能以外，还有两个手段也是可以实现类似于先制攻击的效果，这就是由恶作剧之心特性的PM所使用的猫之手和梦话，它们的优先度与突袭等先制技能一样都是+1。不过，猫之手和梦话所选出的技能并不是直接被玩家控制的，要想抽中自己需要的技能，除了要在组队上下足功夫以外，一定的运气也是必不可少的。类似的情况还有携带先制之爪时的情况，它的发动几率是20%，也属于不确定因素。但是先制之爪本身不会改变技能的优先度，只能在双方都是相同优先度下先出招，比真正的先制攻击还是要慢一些。

最后，我们再来盘点一下那些靠猫之手和梦话来先制攻击的PM吧，看看它们究竟有什么样的表现。

No.510 金钱猫

先制技能：猫之手龙星群

伤害输出值：38500

在所有恶作剧之心特性的PM中，只有金钱猫能学会猫之手。值得用猫之手抽取的攻击技能有很多，但从效率上来说，龙星群这类140威力的特攻技能应该是最合适的。首先因为这类技能的威力比较大，保证了“猫手先制”的杀伤力；其次因为这类技能还算是比较普及的，除了龙星群以外，燃烧殆尽和绿叶风暴也是比较普及的技能，在组队时可以让每个队友都带上一个，这样的话金钱猫用猫之手抽到这些技能的几率也就相对高一些。最后，金钱猫也是一个能打“二刀流战术”的PM，当龙星群等技能降低了金钱猫的特攻后，金钱猫可以再用本系先制技能突袭，也能造成一定的伤害。

No.642 波尔托罗斯

先制技能：梦话变压

伤害输出值：36645

在恶作剧之心特性的PM中，数托尔涅罗斯和波尔托罗斯的攻击能力最强。但由于托尔涅罗斯的攻击技能不如波尔托罗斯的好用，所以这个“梦话先制”战术由波尔托罗斯来实施是最好的。梦话要抽取的目标技能之所以是变压，而不是威力更大的十万伏特或闪电，是因为变压可以在攻击后交换下场，使波尔托罗斯完全不会被对方还手攻击，而且交换下场后也会重置睡眠状态的持续时间，使得波尔托罗斯可以一直保持睡眠状态使用梦话，而不是等醒来后再用一次睡觉。波尔托罗斯也可以考虑携带专爱眼镜来增强杀伤力，但带专爱眼镜的话的准备工作稍微有些复杂：先上场挨打掉血，然后使用睡觉进入睡眠状态，次回合交换下场，最后再交换上场才行。另外需要说明的是，梦话抽取变压的几率并非100%，波尔托罗斯除了睡觉、梦话和变压外，第四招可以带蜻蜓点水，抽到后同样可以交换下场，但梦话如果抽到睡觉那只能怪自己运气不好了。

No.447 利欧鲁

先制技能：梦话巴投

伤害输出值：21510

利欧鲁的特色战术我们在之前的战术系统探究栏目中也曾经介绍过，依靠梦话来抽取巴投的话，原本是后制攻击的巴投会变成优先度+1的先制技能，能在对手出招之前就对其造成伤害并直接将其驱赶下场。配合隐石沙砾之类的钉子的话，反复“梦话先制巴投”就能带来不小的优势。由于巴投对鬼系PM完全没有任何效果，所以利欧鲁的第四招可以带咬碎，对鬼系PM进行一些属性压制。如果确认对方队伍中没有鬼系PM，或者能确保先将对方的鬼系PM解决掉，那么利欧鲁的第四招还可以带巨大化。依靠梦话反复多次强化后，“梦话先制巴投”的威力也会相当高。

www.doolang.com

文/西瓜
编/马修



PGL伊布杯介绍及实战分析

大家好，“对战乐园”栏目在我们这本2013年的第一辑正式开放了，这个栏目旨在挖掘大家的口袋对战乐趣，面对面对战、Wi-Fi对战、PO/PBO软件对战等都可以，对战规则也很随意，只要写清楚就行。不一定非要专业向、高手向，欢乐的如“鬼蝉释放了沙尘暴”一类的也没问题，关键是让大家通过这个栏目来互相了解借鉴沟通。当然，文字可不要写得像软件生成的战报那样枯燥哦，有意向的同学就发送电子邮件到pgking@263.net联系小编，告诉小编你要写的对战，然后小编就会把例文和注意事项发给你。好，下面看本栏目的2013年开篇第一战！

规则简介

12月7日～12月9日期间，口袋妖怪官方通过PGL（口袋妖怪全球连接）网站的平台举办了“伊布杯”网络对战大赛。这篇文章就通过笔者一场比赛，来为大家进行关于伊布家族战术的一些分析。

该赛事采用Wi-Fi转轮赛的形式，11月30日～12月6日期间报名参加的前5万名选手均可获得参赛资格。只要参加了比赛（报名成功并至少对战过一盘），不论输赢，就可以获得伊布家族梦世界玩偶作为奖励。而所用游戏只能是日版的《口袋妖怪 黑2・白2》，其他语言版本不能参加（日版的汉化版只要精灵符合规定的也可以参加）。



国内的Wi-Fi虽然也算普及，但

对于国内的玩家更多的人会选择PO（Pokemon Online）这样的平台来和陌生的玩家对战，毕竟更直接一些——其实只要你有心，Wi-Fi的条件也是很容易弄到的。借此伊布杯的机会，我们来介绍下Wi-Fi对战的注意事项及这次伊布杯的实战规则，也希望各位玩家能多去玩玩Wi-Fi对战，并积极参加官方举办的对战大赛，因为用自己精心培养的精灵来对战，感觉肯定和PO不一样。

Wi-Fi对战注意事项

这里先讲讲Wi-Fi对战的注意事项：

1.对战中一级神兽不能使用，重复的精灵不能使用，且携带的道具也不能重复，拉迪亚斯和拉迪奥斯不能携带心之水滴。对战大赛中，精灵一般还会有其他限制。所以，想参加Wi-Fi对战大赛，就要尽早了解比赛信息，这样才能更好地准备。

2.对战中精灵等级大于50级的全部都会降成50级，小于等于50级的则不变，这与PWT、对战地铁这样的挑战设施有些不同。如果玩惯100级对战的玩家就要注意了，根据伤害计算公式我们可以得出，等级翻一倍后，伤害可不止翻一倍，这使得一些在100级对战中明明可以秒掉对手的技能，在50级对战中就没法做到了。

3.对战开始前，双方要先确认对手的精灵，然后从自己的精灵中选择一定数量的精灵开始对战（单打3只，双打和轮转4只，三打和发射器6只）。在这个过程中，除了选择好自己要参战的精灵外，也最好能记住对手的精灵，这样在对战开始后就更容易弄清楚对手的队伍阵容了。有一点非常重要——准备精灵的数量绝对不要刚刚好（三打和发射器除外），因为这样就等于告诉了对手你的队伍，而你却未必能确定对手的队伍情况。

4.对战中各项操作都有时间限制。更换精灵和选择技能2～3分钟（根据对战规则而定），整场对战的时间是60分钟，对战大赛这些时间都会相应缩短。选择精灵和技能的时间到后，系统会自动操作。整场对战到时间后，系统会根据双方剩余精灵的数量和血量来判定胜负。打消耗战的玩家在对战大赛的时候可以拖一拖出招和换精灵的时间……（无耻啊！）

现在我们把Wi-Fi对战的注意事项都介绍清楚了，相信有着丰富对战经验的你，一定可以在Wi-Fi对战中取得不错的战绩。接下来，让我们进入到伊布杯的实战分析！

伊布杯比赛规则

对战方式：轮转战斗

可使用精灵：伊布水精灵、雷精灵、火精灵、光精灵、月精灵、叶精灵和冰精灵

其他：包括上面注意事项所说的规则

排名计算：根据战胜次数、战败次数和掉线次数来计算

说到掉线，以前《黑・白》的时候，偶尔会碰到对手打输了就切断电源的情况，现在《黑2・白2》如果在Wi-Fi对战的时候切断电源，就会有1个小时不能再玩Wi-Fi对战的处罚，正常退出则会有BP奖励（无论输赢都是对战几盘奖励几BP），所以情况就好多了。（不过笔者觉得应该在对战期间切断电源才有处罚，本人第一次用《白2》玩Wi-Fi对战时，在战绩保存完问是否继续对战时切断了电源，结果被关了1小时禁闭……）

好了，下面先简单介绍下转轮战斗——游戏里的NPC是这样介绍的：双方同时放出3只精灵，一只作为前锋，两只作为后卫，这样的队形每回合可以变换一次。简单地说就相当于单打，不同的是，有两只精灵可以让你无需消耗一回合就换上场，但是这两只精灵对手是可以知道的。需要注意的是，像剧毒、烧伤这样的异常状态、和剩饭这样的道具在精灵处于后卫状态时，效果不会发动。像地震、冲浪这样的全场攻击的技能，也不会影响到处于后卫状态的精灵。在轮转对战中，交换精灵变得十分方便，这使得像光之壁、反射盾和顺风这样全队都能享受到的技能使用频繁，且配合这些技能，像剑舞、冥想这些强化技能也能更好地使出。因此，像挑拨和让对手强制交换的技能就尤为重要。但在Wi-Fi对战中，不推荐配让对方强制交换的精灵，因为在Wi-Fi对战中只能使用4只精灵，迫使对方交换的意义

精灵队伍



其实这次比赛，上面注意事项中的第一点我就没做好，因为知道比赛时已经很迟了，所以准备的精灵只刷了个体值，性格除了月精灵是胆小（+速度-物攻）外，其余的精灵都是没有性格修正的，而且道具也没有准备好……

这次比赛我用的是下面这个队伍（努力分配的顺序为HP/攻击/防御/特攻/特防/速度，所有精灵的个体值中速度都是满的）。

No.134 水精灵
特性：蓄水
技能：保护、冷冻光线、许愿、开水
努力：252/0/0/252/4/0
道具：光粉
水精灵的耐久和特攻都不错，不过主要目的是帮助其他盾牌精灵补HP，也可以在其他精灵强化的时候给予打击。





No.135 雷精灵
特性：蓄电
技能：保护、十万伏特、信号光线、许愿
努力：16 /0//252/0/240
道具：磁铁
雷精灵的主要优势是速度和特攻，所以主打进攻，配许愿是因为在不利的情况下能给队友一点帮助。因为性格没弄好，所以为了保证速度能超过光精灵就多分了点努力给速度。

No.196 光精灵

特性：魔法反射
技能：信号光线、精神冲击、保护、精神干扰
努力：8/0/0/252/0/252
道具：王者之证

光精灵的特攻相当高，速度也不错，因为伊布家族中不被信号光线克制的除了冰精灵，都是物防比特防低，所以就拿来当双刀。努力值分配上有失误，速度方面本打算是保证能超过叶精灵，但是叶精灵基本没人会去搞成极限速度……





No.197 月精灵

特性：同步率
技能：治愈之铃、反射盾、突袭、光之壁
努力：0/4/252/0/252/0
道具：剩饭

月精灵的耐久就不用说了，配合反射盾、光之壁和治愈之铃来辅助队友是不错的选择，且突袭也可以用来对付残血的精灵。努力值都分配在两防，是为了在剧毒这样的异常状态下能获得点优势。

No.470 叶精灵

特性：绿叶防御
技能：报恩、保护、刃叶斩、剑舞
努力：4/252/252/0/0/0
道具：奇迹种子

叶精灵的剑舞+刃叶斩可以说基本没有精灵可挡，而报恩主要是对付火精灵。且叶精灵130的物防种族值也十分适合做物盾。



No.471 冰精灵

特性：雪隐
技能：冷冻光线、保护、信号光线、影子球
努力：4/0/252/252/0/0
道具：先制之爪

因为特攻高，就配了许多攻击技能，顺便也可以当物盾用。

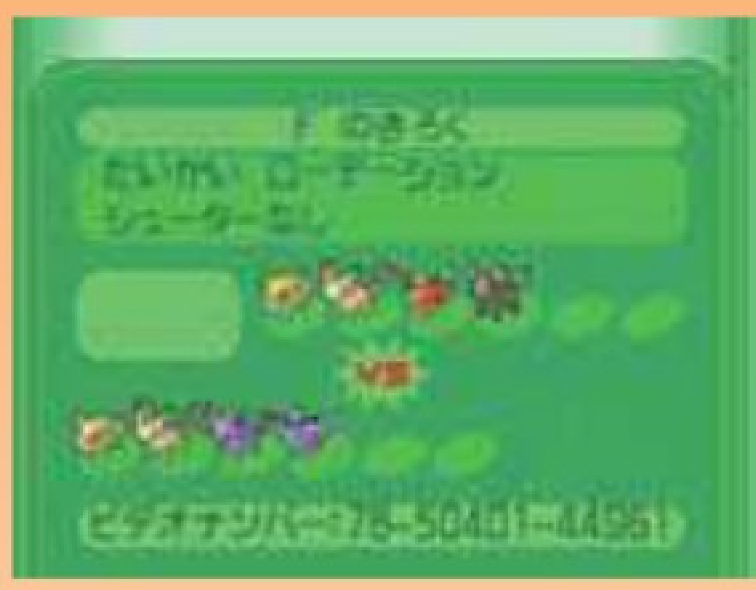


实战讲解

这次的配招主要针对这次比赛，并不是推荐配招，而且保护这招纯粹是因为个人喜好而配的。接下来就举我在这次比赛中的两场战斗，让大家感受一下伊布杯。以下战报的写法类似于游戏里对话框，轮转战斗每次换精灵都会显示精灵向哪里旋转了，这里省略不写。

第一场

我方派出了雷精灵、叶精灵和光精灵，对手派出了雷精灵、叶精灵和火精灵。



回合1

我方换上了光精灵，对手的雷精灵使用了信号光线，效果拔群，光精灵损失了约75%的HP。我方光精灵使用了精神冲击，对手的雷精灵损失了约80%的HP。

第1回合还是以试探为主，虽然被对手克制，但我方照样把对方打到残血，也算没什么损失吧。

回合2

我方换上了雷精灵，对手换上了火精灵，我方雷精灵使用了信号光线——没什么效果，对方火精灵损失了约15%的HP。对手的火精灵使用了氮气加速，我方的雷精灵损失了约60%的HP，对方的火精灵速度提升，火精灵因为剧毒之玉中毒。

因为雷精灵配信号光线在这次比赛中算常见的，就打算用信号光线来继续试探对手，不过这次试探损失有点大……

回合3

我方换上了光精灵，光精灵使用了精神冲击，对方的火精灵损失了约83%的HP。对手的火精灵使用了氮气加速，光精灵倒下，对手的火精灵速度提升。火精灵受到了中毒的伤害，火精灵倒下。然后我方派出了水精灵，对手派出了月精灵。

我方的雷精灵和光精灵都是残血，根据上回合的判断特攻技能是打不动对手的火精灵的，且叶精灵不敢和火精灵正面冲突，在这种不利的条件下，估计对手可能还会继续放心的使用氮气加速，于是就用光精灵的精神冲击来打击对手。

回合4

对手换上了雷精灵，我方换上了叶精灵，对手的雷精灵使用了信号光线，效果拔群！叶精灵损失了约85%的HP，叶精灵使用了剑舞，叶精灵的攻击大幅提升。

这里算是一个失误，不过还好，叶精灵并没有倒下，并且还获得了强化。



回合5

我方换上了雷精灵，对手的雷精灵使用了十万伏特，我方的雷精灵因为蓄电特性，回复了HP，我方雷精灵使用了信号光线，对手的雷精灵倒下了。

为了让叶精灵发挥实力，必须先解决掉对手的雷精灵——其实这里应该说是对方的失误，我方使用信号光线既可以克制对手的叶精灵和月精灵，也可以解决掉雷精灵。在对战中，大局观还是要把握好的。

回合6

对手换上了叶精灵，我方换上了水精灵，对手的叶精灵使用了剑舞，叶精灵的攻击大幅提升。水精灵使用了冷冻光线，对手的叶精灵使用了精神衣带撑了下来。

因为前面我方的叶精灵吃了一个信号光线没有倒下，所以估计对手会放心让叶精灵强化，于是就打算用水精灵的冷冻光线秒掉对手的叶精灵，只是没想到对手有精神衣带……

回合7

我方换上了雷精灵，雷精灵使用了信号光线，效果拔群！对手的叶精灵倒下了。

这里就就不用说了吧，让速度快的雷精灵先解决掉叶精灵。

回合8

对手换上了月精灵，我方换上了水精灵，水精灵使用了开水，对手的月精灵损失了约25%的HP。对手的月精灵使用了剧毒，水精灵中了剧毒，对手的月精灵因为剩饭回复了少许HP。

到这个回合时，我其实还有点害怕，当时是想拼RP让对手烧伤。

回合9

我方换上了叶精灵，叶精灵使用了刃叶斩，对手的月精灵倒下了。

上回合出招后才反应过来，对战还是要脚踏实地的好，于是决定让叶精灵来试探下对手的物防，但没想到这么脆皮。

第二场

我方放出了雷精灵、叶精灵和光精灵；对方放出了光精灵，雷精灵和伊布。



回合1

我方换上了光精灵，我方光精灵使用了信号光线，对手的光精灵损失了约55%的HP，效果拔群。对手的光精灵使用了神秘空间。

第1回合还是试探为目的。

回合2

对手换上了伊布，我方换上了叶精灵，对手的伊布使用了报恩，因为普通宝石提升了威力，叶精灵损失了约55%的HP。我方叶精灵使用了剑舞，叶精灵的攻击大幅提升。

对手使用了神秘空间，而对手场上只有伊布是速度慢的，而伊布攻击技能基本都是物攻，所以本人果断放上叶精灵这个物盾。

回合3

我方的叶精灵使用了保护，对手的伊布使用了留存，叶精灵受到了保护。

回合4

我方换上了光精灵，光精灵使用了保护。对手的伊布使用了留存，光精灵受到了保护。

回合5

我方换上了雷精灵，雷精灵使用了保护，对手的伊布使用了留存，雷精灵受到了保护。神秘空间的效果消失。

为了耗掉对手的神秘空间，连着三回合使用了保护，其实这并不太好，万一对手使用强化技能就糟了……

回合6

我方换上了叶精灵，我方的叶精灵使用刃叶斩，对手的伊布倒下。对手派出了叶精灵。

其实这里应该让雷精灵来先把光精灵灭掉的，因为对手如果再次使出神秘空间我还真没辙了，可是对手已经放弃神秘空间战术了。



回合7

我方换上了光精灵，我方光精灵使用了信号光线，对手的叶精灵损失了约95%的HP，对手携带的香柚果回复了HP，对手的叶精灵使用了十字钳，效果拔群，光精灵倒下，我方放出了冰精灵。

因为对手改变了战术，所以还是先实打实地用信号光线来试探下。

回合8

我方换上了雷精灵，对手换上了光精灵，我方雷精灵使用了信号光线，效果拔群，对手的光精灵倒下了。

因为对手三只精灵的配招只知道其中的两个的技能，所以我这方还是保守地使用信号光线好。

回合9

对手选择了认输。

这里本打算让雷精灵继续使用信号光线，毕竟对对手的雷精灵还完全不了解，但是对手却认输了。其实个人还是喜欢奋战到底的，不知道各位怎么想呢？

看完了这两场对战，大家是不是也想试一试呢？而在以后，PGL还会举办各种规则的对战大赛。大家可以留意PGL哦。

www.dooland.com

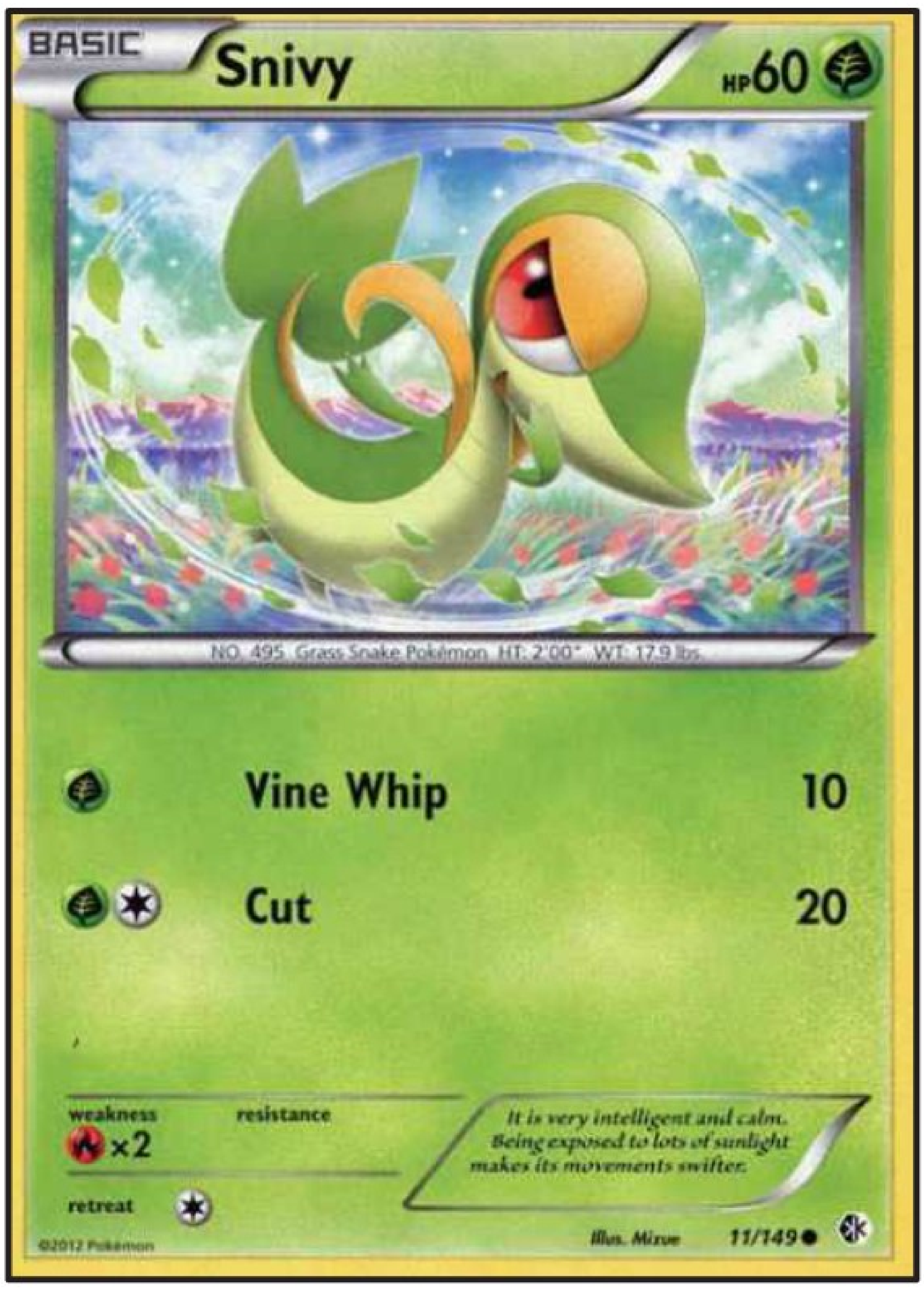
口袋妖怪卡片游戏

——边界篇（1）

2013年到了，笔者祝福大家在新的一年里做什么事儿都快快乐乐的，这一辑的栏目中我们将要接触一下美版最新套牌《Boundaries Crossed》（边界交错）的一些内容。《边界交错》是"《黑·白》系列"中的第七个版本，对应的日文版本为《冻结电压》及《冷冻白耀》。虽然是基于《口袋妖怪 黑2·白2》制作，但却继续使用了"《黑·白》系列"的名称。

文/新房客 编/马修

藤叶蛇、藤爵蛇、藤王蛇

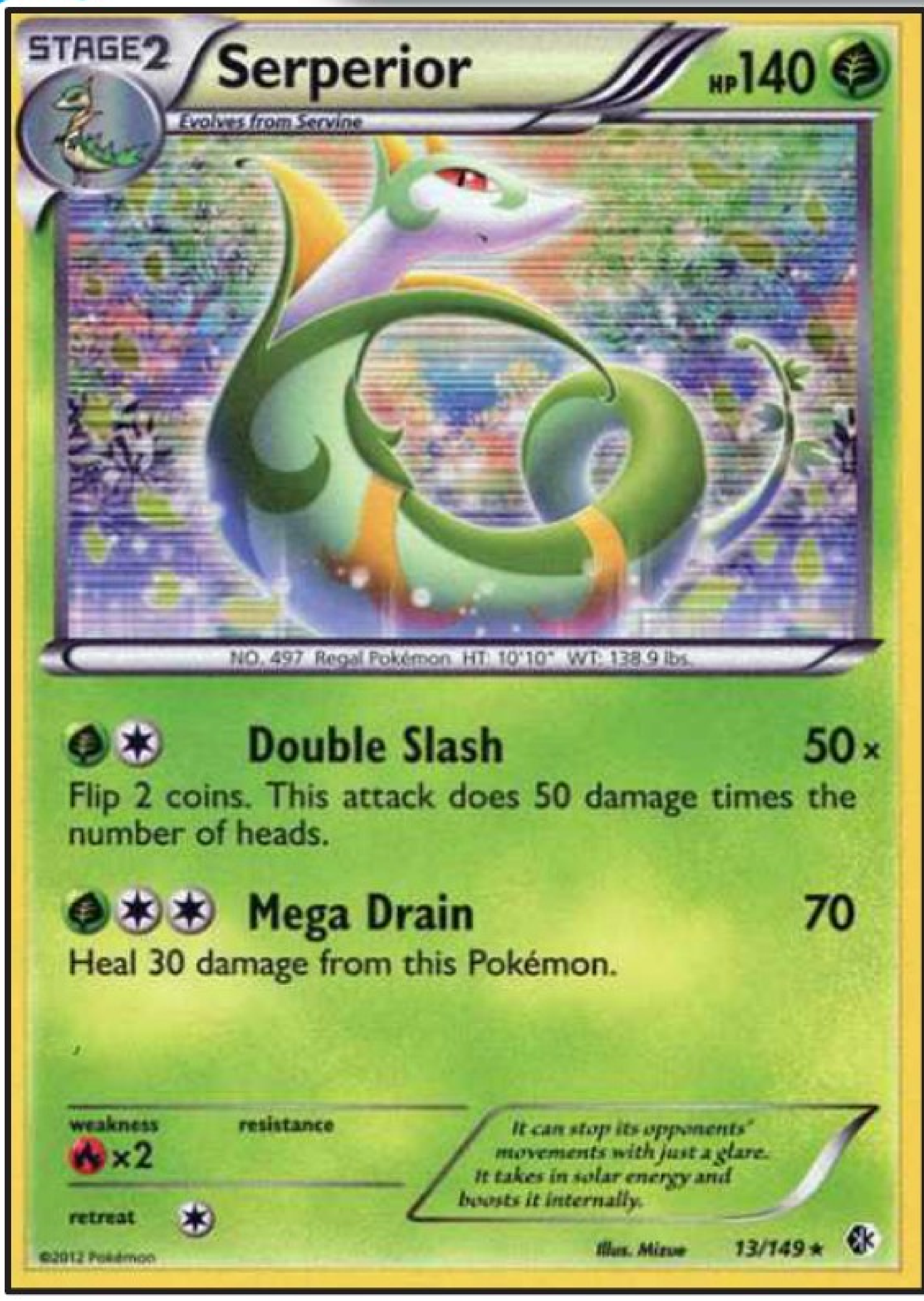




先来看看藤王蛇一家。藤叶蛇有60点HP，技能方面只有需要一发草能量来发动的Vine Whip（藤鞭），基本伤害为10；还有需要一发草能量与一发无色能量来发动的Cut（一字斩），基本伤害为20。藤叶蛇的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的藤爵蛇的HP增加到了80点。第一个技能依旧是需要一发草能量来发动的藤鞭，基本伤害为20；第二个技能为需要一发草能量与两发无色能量来发动的Double Slash（双重切割），基本伤害为40，使用以后投两次硬币，本次攻击的最终伤害为40乘以硬币的正面次数。藤爵蛇的弱点、抵抗力与交换消耗与藤叶蛇相同。

最终进化的藤王蛇的HP增加到了140点，第一个技能为双重切割，需要一发草







能量与一发无色能量来发动，基本伤害为50×，投币两次，最终伤害为50乘以硬币的正面次数。第二个技能为Mega Drain（百万吸取），需要一发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为70，同时自身回复30点HP。藤王蛇的弱点、抵抗力与交换消耗和进化前一样没有变化。

大王花、美丽花

分支进化一向是十分可人的，可爱的走路草是进化大王花还是美丽花有时候真是难以抉择，卡片中也是一样。大王花有140的HP，能力为Allergy Panic（过敏恐惧），只要大王花在场，敌我双方口袋妖怪的弱点全部都变为4倍（原本是两倍）。技能方面只有一个Pollen Spray（花粉喷射），需要一发草能量与三发无色能量发动，基本伤害为50，使用以后对手的口袋妖怪进入睡眠与中毒状态。大王花的弱点为火×2，抵抗力为水–20，交换消耗为三张能量卡。

美丽花有110的HP，第一个技能为Grass Knot（草绳），需要一发草能量来发动，基本伤害为10+，最终伤害为10追加20乘以对手口袋妖怪的交换消耗数量。也就是说对手的交换消耗数量的多少影响着本次攻击的最

终伤害，假设对手为大王花，交换消耗为三张能量卡，那么本次攻击的最终伤害就是10+20×3=70。美丽花的第二个技能为Petal Dance（花瓣舞），需要一发草能量与两发无色能量来发动，基本伤害为50×，投币三次，本次攻击的最终伤害为50乘以硬币的正面次数，使用过后美丽花进入混乱状态。美丽花的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为一张能量卡。

妖精棉、金香仙子



妖精棉有80的HP，第一个技能为Fluffy Tag（柔软触感），需要一发无色能量就可发动，将妖精棉与后场的口袋妖怪交换，在我方下回合中使用该技能被交换上来的口袋妖怪的攻击追加40点伤害。第二个技能是需要一发草能量来发动的Stun Spore（麻痹粉），基本伤害为20，使用以后投币，如果是正面对手进入麻痹状态。妖精棉的弱点为火×20，抵抗力为水-20，交换消耗为一张能量卡。



金香仙子的HP为80点，第一个技能为需要一发无色能量来发动的Return（报恩），基本伤害为20，使用以后抓牌直到手中有两张牌为止。第二个技能为需要一发草能量与两发无色能量来发动的Magical Leaf（魔法叶子），基本伤害为50+，投币一次如果是正面本次攻击追加30点伤害，同时金香仙子自身回复30点HP。金香仙子与妖精棉的弱点一样，为火×20，抵抗力为水-20，交换消耗为一张能量卡。

巨藤怪、大力甲虫

巨藤怪有130的HP，第一个技能为Hundred Furious Lashes（百裂藤鞭），需要一发草能量发动，基本伤害为30×，巨藤怪身上每有一张草能量卡，本次攻击就追加30点伤害，下回合巨藤怪不能使用百裂藤鞭。第二个技能为Mega Drain（百万吸取），需要一发草能量与三发无色能量发动，基本伤害为70，使用以后巨藤怪自身回复30的HP。巨藤怪的弱点为火×20，抵抗力为水-20，

交换消耗为四张能量卡。





大力甲虫的HP为100点，第一个技能为需要一发草能量来发动的Horn Attack（角撞），基本伤害为20；第二个技能为需要两发草能量与一发无色能量来发动的Giga Horn（百万大角），基本伤害为80，使用以后投币两次，如果都是反面本次攻击无效。大力甲虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。作为基本口袋妖怪，大力甲虫的打击力还是很可观的，喜欢的玩家们不妨把它放在队伍里。

小火龙、火恐龙、喷火龙



小火龙有70的HP，第一个技能为需要一发火能量来发动的Draw In（吸取），从我方废牌区内寻找两张火能量卡给自己携带上；第二个技能为需要一发火能量与一发无色能量发动的Flare（火光），基本伤害为20。小火龙的弱点为水×20，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

进化后的火恐龙有90的HP，第一个技能为火光，需要一发火能量来发动，基本伤害为20；第二个技能为需要一发火能量与两发无色能量来发动的Raging Claws（愤怒之

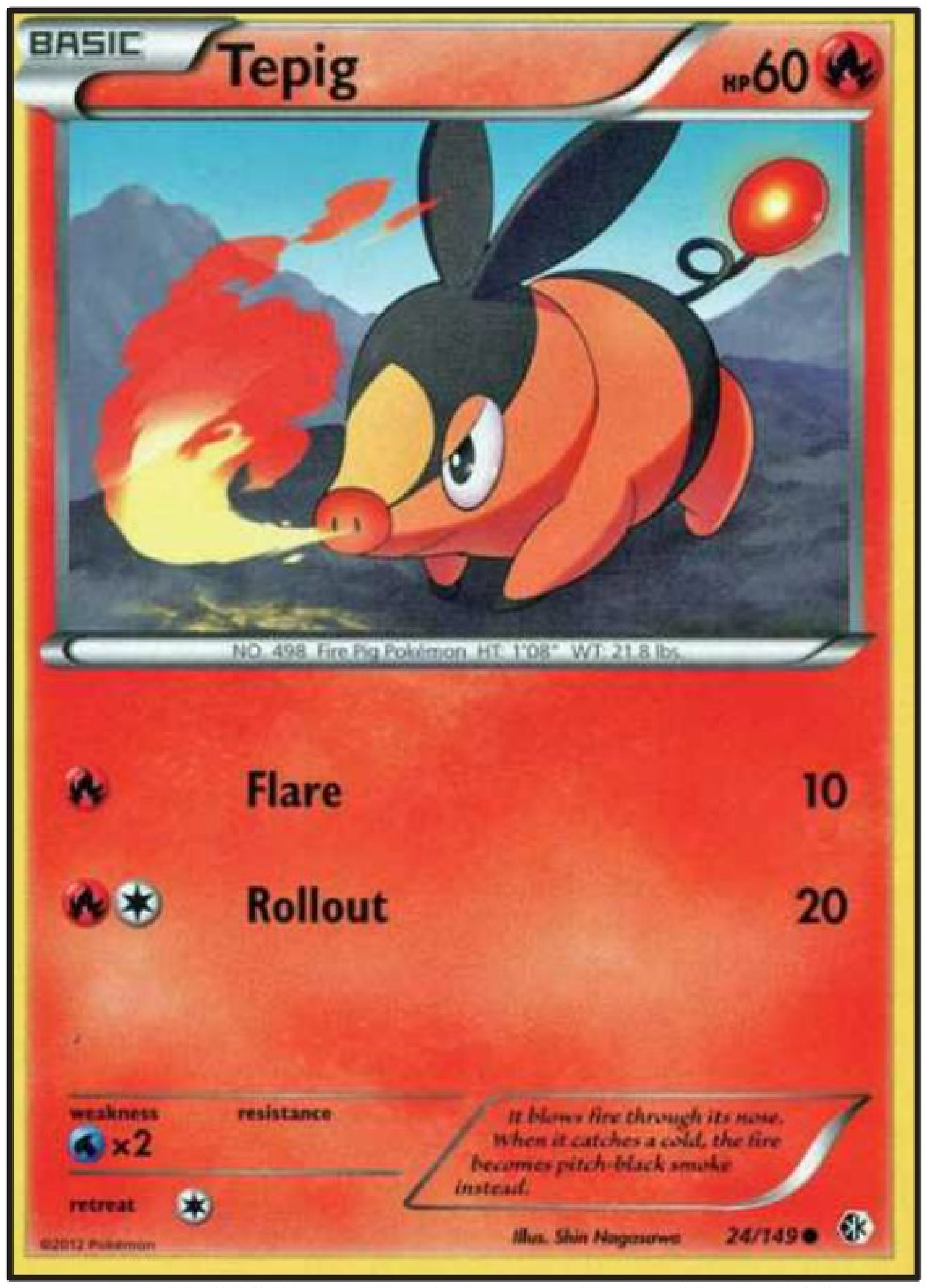


爪），基本伤害为50+，火恐龙身上每多一个伤害指示物本次攻击就追加10点，最终伤害为50加火恐龙身上的伤害指示物指数。火恐龙的弱点、抵抗力与交换消耗和小火龙一样。



喷火龙的HP增加到了160点！它的第一个招式为Split Bomb（分裂爆炸），需要一发火能量与两发无色能量发动，给予对手任意两只口袋妖怪各40点伤害；第二个招式为Scorching Fire（烧焦之火），需要一发火能量与四发无色能量来发动，基本伤害为150，使用以后从喷火龙身上丢弃一张火能量卡，这是十分强大的招式，如果大王花在场，且是打草系的对手，这次攻击的伤害就可以打出600了，真是逆天……喷火龙的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

暖暖猪、朝阳猪、炎武猪



暖暖猪有60的HP，第一个技能为火光，需要一发火能量发动，基本伤害为10,；第二个技能为Rollout（滚动），需要一发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为20。暖暖猪的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

朝阳猪的HP为90点，第一个技能为滚动，需要一发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为20；第二个技能为Fire breathing



（火炎呼吸），需要一发火能量与两发无色能量发动，基本伤害为40+，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害。朝阳猪的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

炎武猪的HP增加到了150点。第一个技能为火炎呼吸，需要一发火能量与两发无色能量发动，基本伤害为40+，投币，如果是正面本次攻击追加30点伤害；第二个技能为Fire Blast（大字火），需要两发火能量与两发无色能量发动，基本伤害为120，使用以后从炎武猪身上丢弃一张能量卡。炎武猪的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。玩家们可以根据喜好选小火龙或者暖暖猪其中一只使用。



火山骆驼、达摩狒狒

火山骆驼有130的HP，第一个技能为Fire Shard（火焰碎石），需要一发火能量与两发无色能量发动，基本伤害为60，使用后对手进入烧伤状态，投币，如果是正面对手同时进入麻痹状态；第二个技能为Flamethrower（火焰放射），需要两发火能量与两发无色能量发动，基本伤害为80，使用后从火山骆驼身上丢弃一张能量卡。火山骆驼的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。



达摩狒狒的HP为110点。第一个技能为需要一发无色能量发动的Continuous Tumble（连续旋转），基本伤害为20×，投币直到投到反面，本次攻击的最终伤害为20乘以硬币正面次数；第二个技能为需要一发火能量与两发无色能量发动的Damage Counterpunch（伤害反击），基本伤害为60+，如果达摩狒狒身上有伤害指示物本次攻击则追加60点伤害。达摩狒狒的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。火山骆驼和达摩狒狒都是





不错的火系口袋妖怪卡，不喜欢用主角的可以考虑一下这两张哦！

杰尼龟、卡咪龟、水箭龟





杰尼龟有60HP，能力为Shell Shield（龟壳遮蔽），只要杰尼龟在后场就可以避免所有伤害。技能只有一个需要一发水能量一发无色能量发动的Water Splash（水溅跃），基本伤害为10+，投币如果是正面本次攻击

追加20点伤害。杰尼龟的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

卡咪龟的HP有80点，第一个技能为Withdraw（缩壳），需要一发无色能量发动，投币如果是正面在对手下回合中卡咪龟可以避免所有伤害；第二个技能为Waterfall（攀瀑），需要两发水能量与一发无色能量发动，基本伤害为60,。卡咪龟的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

水箭龟有140点HP，能力为Deluge（洪水），在我方回合进行攻击之前我方可以随意添加一张水能量卡给任意一只口袋妖怪。技能方面只有一个Hydro Pump（高压水泵），需要四发无色能量来发动，基本伤害为60+，水箭龟身上每有一张水能量本次攻击便追加10点伤害。水箭龟的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

小球獭、双贝海獭、大剑海獭



小球獭有60点HP。第一个技能为需要一发水能量来发动的Rain Splash（泼水），基本伤害为10；第二个技能为需要一发水能量与一发无色能量发动的Seashell Attack（贝壳攻击），基本伤害为20。小球獭的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

双贝海獭有90点HP，第一个技能为需要一发水能量发动的泼水，基本伤害为20；第二个技能为攀瀑，需要两发水能量与一发无色能量发动，基本伤害为50。双贝海獭的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

大剑海獭有140点HP，第一个技能为攀瀑，需要一发水能量与一发无色能量发动，基本伤害为50；第二个技能为Destructive Whirlpool（毁灭漩涡），需要两发水能量与两发无色能量发动，基本伤害为80，使用后从对手身上丢弃一张能量卡。大剑海獭的弱点为草×2，无抵抗力、交换消耗为三张能量卡。相比之下大剑海獭的攻击力明显不如水箭龟，讲究游戏平衡的玩家可以选用它，同时还有打对手能量卡的技能。





塞伊米、比克提尼





这两张卡基本上算是打酱油的，没什么较大的攻击力，倒是抓牌的技能很值得使用。塞伊米有70的HP，第一个技能为Call for Family（呼唤），需要一发无色能量发动，从我方套牌中寻找两张基本口袋妖怪卡放在后场区，之后洗牌。第二个技能为需要两发草能量发动的Leaf Drain（叶子吸收），基本伤害为30，投币如果是正面，塞伊米自身回复30点HP。塞伊米的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡

比克提尼有70点HP，第一个技能为Collect（收集），需要一张能量卡来发动，使用后抓一张牌；第二个技能为Relentless Flames（连续火焰），需要一发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为30×，投币直到投到反面，本次攻击最终伤害为30乘以硬币的正面次数。比克提尼的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

雪拉比EX



在栏目的最后自然如同以往一样给大家介绍一些EX卡，首先来的是雪拉比EX，



该卡有110的HP，能力为Time Recall（时光回想），我方进化后的口袋妖怪可以使用进化前口袋妖怪的招式，不过依旧需要支付该招式的能量消耗。技能方面只有一个Wind Whisk（风拂），需要一发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为60，使用以后将雪拉比EX与后场的一只口袋妖怪交换。雪拉比EX的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为一张能量卡。

凯路迪欧EX

凯路迪欧EX有170的HP。能力为Rush In（火并），在我方进行攻击之前，如果凯路迪欧EX在后场，我方可以将它与前场的口袋妖怪交换。技能方面只有一个Secret Sword（神秘之剑），需要三发无色能量发动，基本伤害为50+，凯路迪欧EX身上每有一张水能量卡，本次攻击便追加20点伤害。凯路迪欧EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。使用方式其实很简单，先在后场蓄足了能量，使用能力直接杀入前场，然后一口气可以灭对手全场。





这一辑先把草、火与水三个大系给大家介绍一下，下次栏目中还有更多属性的登场，敬请期待，下辑再见！

精灵中心

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

大家好啊！寒假休得爽吗？年过得尽兴吗？压岁钱有没有自己留下啊？虽说假期这东西没人嫌长，但学还得上，班还得上，不过再过两个月又将迎来五·一假，到时候大家又可以小爽一阵了。一个月以来一直有朋友通过网站、微博等各种方式问小编：为什么63辑隔了这么久？原因是小编也要休春节假，哈哈！不过大家尽管放心，一旦开始工作，小编们便又生龙活虎起来地玩起来、工作起来了，大家也要加油哦。

周边栏目呢？

以前有过一个专门介绍周边及其价格的版块，为什么现在没了呢？感觉很不错的说啊。

北京 Silver Crow

马修：有不少读者反映说只能看买不到而且还占页数……

半夏：明明是最近一直超页超得比较厉害。

阿鲁：真相不是一忙活就没时间搞这个栏目了么？

乌冬：其实这个栏目还比较好弄，这辑可以面向读者征稿。

想玩《口袋》以前的GB游戏

我想玩《口袋妖怪》以前的GB游戏，淘宝上的GBA SP值不值得买？还有，没买过以前的《口袋玩家》，需要《超级口袋妖怪大乱斗》啊！另外希望赠品有金属挂链，如果今年出阿柏蛇的纸模，就是蛇年的惊喜啊。

厦门 Casey

乌冬：《超级口袋妖怪大乱斗》的攻略和研究在46、47、48、52辑上刊登过，但读者服务部那只有46辑还有卖了……

阿鲁：以前送的伊布、电鬼什么的纸模大家都嫌麻烦，阿柏蛇这种真的没问题么？

马修：如果为了玩《口袋妖怪》以前的GB游戏，NDS和PSP都有模拟器啊，就算需要买一个NDS或PSP，毕竟也有很多距离这个世代很近的游戏可玩，而且模拟器的加速功能对于一些节奏慢的老游戏有很好的补正。至于为什么说用模拟器，实在是因为GB时代国内的正版卡太过稀少，而且电池存档方式也不安全……所以，要体验还是用模拟器好了。

玩家画廊扩大版
吉拉奇贺岁



江门 悠最爱狃拉

马修：好萌的吉拉奇，吃的是薯条么？

玩家画廊扩大版
侧身自画像



广州 RAUSABU

阿鲁：这么可爱一定是……你们说呢？

半夏：一定是女孩子呗，要不然你想说什么？

乌冬：这么萌的女孩子还说自己纯爷们？

马修：貌似这也是萌属性的一种么……

修改器

我一个朋友说，用修改器的话，想收集齐图鉴只需要一天，不过我不会用乱改的方法来收集，自己能做的事，还是自己做比较好。

广州 黑玫瑰

半夏：国内这情况是特殊点，不过自己改出全图鉴就改得过分了……

马修：依赖上修改器的话，可能你朋友很快会丧失对游戏本身的兴趣的。游戏的一大乐趣就是享受过程，跳过有趣的过程直接改出数据堆砌的结果，没有任何意义的。

乌冬：又想起刊登修改器那辑在贴吧上引起的争议了。

阿鲁：有人需要就好，不需要的人就无视呗。

玩家画廊扩大版 口袋战国贺岁



上海 光の轨迹

50辑是我买的第一本《口袋玩家》，所以当时来不及画50的贺图；60也因为没时间画，现在只能恭贺新年了！其实也是试试新到货的笔，赞！

上海 光の轨迹

马修：中间的直江兼续因为没戴帽子所以多瞄了一眼家徽——看来轨迹同学也是玩了《战国无双3》的。

放假

小编们新年好，作为一个老读者给你们拜年了！不知你们过年假期放几天呢？苦B的我（高三党）只有5天假……该死的学校，找个水君淹了它！还有该死的校长，找个雷皇劈了他（省去1万字不吉利话）……呼，好了，把一肚子怨气都抖了出来，希望今年能风调雨顺，事事顺心吧。小编们也一样哦！

武汉 Zeratul

马修：掰指头算了算，貌似十多天，嗯，还没怎么开始玩，假期就结束了（TT）。

半夏：回家放假也是各种奔波啊，不过看了很多亲友，很高兴。

阿鲁：春节假是什么？就知道春节过完来上班了！

乌冬：鲁叔你休了半年假还好意思说？

双修中

《黑2》、《白2》双修中，表示很累人，而且两个版本里，我在那牧场逛了一个多小时才遇到利欧鲁，精神崩溃中……

清远 约定

半夏： 那里似乎很容易就遇到利欧鲁的。

阿鲁： 谁说的，应该这么回答：同学，你才逛一个多小时就遇到了？

马修： 两个版本分开玩还好，《黑·白》刚出那会我两个机器两个版本一起玩，两面耽误没效率不说，还特别特别的累……

61辑调查之 3DS至今没破解，你会不会为《口袋》新作买3DS?

会，但可能需要一段时间。

上海 天命之子

会的，但目前资金不够……坐等压岁钱。

厦门 阿皮

表示已经有了3DS主机，正纠结是否买游戏。不过好玩的《口袋》肯定会入手。

清远 约定

鄙人学生党，目前正在努力筹钱中！已经凑了近800元了，离目标不远了。估计2013年暑假就可以入手3DS啦，期待！我很想去买3DS啊。因为在3DS上《口袋妖怪》的画面肯定比以往都出色。

上海 筱纯

已买3DS，因此比起现有的3DS，我更期待61辑的奖品3DS LL。

昆明 影翼火2

会啊！要跟上时代嘛，况且光年可以用它消磨时光。

南宁 枫叶

学习压力大，我妈以前没收我的PSP都还没还我，更别说其他游戏机了。

上海 Jack

已经买啦，现在已经有了一个3DS和一个3DS LL，其中3DS因为被抢了风头长期吃灰中

肇庆 PAPI

视游戏质量而定吧，目前在为《X·Y》攒钱，

武汉 切诺

有钱肯定会买，但是目前资金短缺……

福州 斗笠君

62辑调查之 对于刊登很久以前登过的《口袋妖怪》游戏攻略的看法是?

不必了吧，我的《口袋玩家》1～62辑全保留，攻略随时有。

泉州 PolueHaroaii

任天堂不断推出新作，从最早的RPG到现在的三维立体，人们都赶着玩新的，将来画质成为《使命召唤9》那样也说不定，所以我不太赞成。

呼和浩特 阿拉贡

不必了吧。我没时间玩，也就没兴趣看了，但如果做成故事性的，倒还可以看看。

武汉 金晨

赞成，攻略什么的很有爱哦！希望有《白金》的。

临潼 喵子

可以刊，但鉴于大家玩的大多是汉化版，希望放出汉化版攻略。

沈阳 腌甜葱

可以，时间太远的攻略我基本上没怎么看过，对我来说也是新的。

合肥 小胖

如果以小说的形式重新刊登的话，应该会很不错吧。

武汉 张明媛

赞成，就从最早的《黄》开始吧。

佛山 N

不必了吧，我觉得《口袋玩家》的小编们真的很专业，作为《口袋玩家》的忠实粉丝，我更期待小编们更给我更多新的技术什么的。其实也是我一直有买，内容开始重刊什么的……真心有点不好。

江门 悠最爱狃拉

希望换一种表述方式，排版更简洁明了。

上海 dada

www.docin.com

玩家画廊 口袋版

“玩家画廊 口袋版”的目的就是交流和快乐，没什么太高要求，大家尽情画出自己的风格！避免用颜色比较淡的铅笔来画，否则扫描出来后会不清晰，用线条明朗的笔来画出你的个性自画像吧！

福州 肚肚



马修：把愣头蜥蜴的猥琐给表现出来了，话说以前好像还真没有这么猥琐的精灵。

厦门 黑白の岩



马修：这……戴着精灵球面具的小胖训练师么？

中山 白彗星



马修：也不知道现在R4I能不能玩了。

三明 轩一



马修：很有飞天小女警风格的自画像。

上海 无控



马修：始终觉得这个长着精灵球蘑菇顶的家伙是为了吸引人类的。

口袋聊天室

其实也不是大问题，请问雌性的傲娇蛇只能靠一开始在贝露那里用刷档大法得到吗？我用的是模拟器，估计也只有这个方法了吧……

上海 dada

马修：第一只初始精灵的话，还真就只能这么刷，就以前个人刷过的概率来说，一般四五次就能出现雌性的初始精灵了。

去年寒假买了3DS，结果去年暑假就出了3DS LL了。修哥告诉我，要不要入？

厦门 小白猪

马修：有闲钱就买了吧，游戏机这东西确是早买早享受的，何况现在价格也很正常。

宿舍有一个人在玩493版的《绿宝石》……

佛山 H君

马修：接着之前的改版游戏话题么？其实别管玩什么版本，大家都是口袋玩家嘛。

《琥珀之光》都多久没连载了啊……什么时候把这坑填了啊？

佛山 ZERO

马修：画师前一阵因为工作忙碌而无力分身啊，不过作者已经让我转告大家，新的《琥珀之光》也快要继续刊载了哦。

从《黑·白》传了六只精灵道《白2》，结果等级太高不听话，被一只低等级的干掉了6只70级的，郁闷……

东莞 M

马修：弄那么高的等级干嘛……而且发现，不听话有时让人也憋得会更难受……

偶很喜欢那很衰的准神，如重钢蟹、血翼飞龙还有鲨龙，《黑2·白2》哪里有？《黑·白》哪里有？好想要啊。

厦门 炎之羽

马修：种族值600的那些个吗？《黑2·白2》的是双头龙出现在冠军之路顶层，《黑·白》是小角龙在冠军之路里面，多跑跑就遇到了。

马修请回答：我想给口袋画廊投稿，该如何发送？是在电子邮件上附上邮件还是直接贴图？尺寸有无限制？谢谢。

大庆 小9

马修：个人习惯来说，最好是附图。图片的话，不怕大但是怕小，分辨率起码别低于500×500。

我连《白》的第二个道馆都没打完就出了《黑2》、《伟大之门与无限迷宫》……又要网购3DS，那些游戏也都要花钱，我的钱一分都别想留下了。

湛江《？晓？》

马修：我的做法是：要么把旧坑放下攻新游戏，要么继续埋头填坑暂时无视新作。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	刊载作品	尚需提供
Angle	59	口袋画廊	COS	姓名/稿费发放方式/地址邮编
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编
兔子flora	55	口袋画廊	拟人众	姓名/稿费发放方式/地址邮编

沈阳 岩田聪



马修：是条站立行走的毛毛虫，对吧？

湛江《？晓？》



马修：这个貌似是过动猿……

苏州 老总

马修：看表情像是受到超能系攻击的臭泥。



马修：《BW》另一大猥琐精灵电鲶鱼都能画得如此萌……

马修：这个小球獭看着比一般的还要幼小哎。



天津 UU



苏州 V3



马修：这胖脸和眼镜，很像某个下围棋的牛人。

乌鲁木齐 卡尼多码特

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下五个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊、口袋周边及对战乐园。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上勾，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打勾了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。

城市	昵称	QQ
北京	郑家豚	1976414575
大连	夜空	2424788805
丹东	幻梦の蝶	530159621
佛山	H君	1139986796
福州	ZEKROM	515457021
广州	秋叶	289559356
贵阳	冰龙王	954862630
合肥	小胖	975848863
惠州	JOE	455973092
江门	悠最爱狃拉	912095089

城市	昵称	QQ
临潼	喵子	1713451020
南宁	培根	670796599
南宁	索人	13188704
上海	dada	1811765486
上海	筱纯	1051280138
武汉	ルカリオ	602115965
厦门	阿皮	657912020
厦门	Casey	1195434508
湛江	泽哥	1160470424
周口	O.O	779705893

《口袋玩家》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价：16元。第62辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、190辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、

《3DS专辑》：VOL.4，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.4，定价：35元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。167、187、191辑，定价：16元。198、199辑，定价：18元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修



情人节

绘：叶猫

红色暴鲤龙与美丽龙构成一个心型，好浪漫！



情人节

绘：Kazuki樱

情人节主题，透子和N，可怜的《BW》男主角……



超级可爱的天空塞伊米，比我们做奖品的Q版塞伊米玩偶还萌。

塞伊米

绘：卷耳兔小惠



情人节

绘：Kazuki樱

情人节主题，透子和N，可怜的《BW》男主角……





情人节

绘：叶猫

红色暴鲤龙与美丽龙构成一个心型，好浪漫！

塞伊米

绘：卷耳兔小惠



超级可爱的天空塞伊米，比我们做奖品的Q版塞伊米玩偶还萌。





最后的荣耀

文／静攸　图／冰见

第一章

很久以前，在人类的文明尚未完全进化至工业时代的那个纪元里，有着一个被云翅龙所庇护的国家。这个国家地处大陆的南端，雨水丰沛，物产丰富，又因为不经常被卷入那些争夺地盘扩张势力之类的战争中，总是笼罩在一片祥和的气氛下。

而如今，一件举国皆知的事情，又给这份难得的宁静祥和缀上磨都磨不掉的喜气。

国王的掌上明珠，最小的公主泰莱西斯要出嫁了。

说起这位泰莱西斯公主，市井中可是有着各种数也数不清的传闻。听说这位公主出生的时候，王宫的上空聚集了许许多多的青绵鸟，它们围成一个圆圈绕着王宫飞舞，并且不停地对着天空发出清脆动听的啼声。王室里的人们纷纷称奇，而领命前来为新生儿祝祷的神官则诚惶诚恐地下跪道，这是神迹，这位公主一定是得到了创世之神的青睐，因此创世之神委派了使者前来祝福她。

当然，这番神神叨叨的言论没什么可信度，不过给这位尚在襁褓中的公主多添一点传奇色彩，让她多得一点父母的宠爱罢了。但是这公主自己倒也争气，成长过程中无病无灾，而且还是个聪明伶俐的主，再加上还生了张怎么看怎么不会腻的甜美相貌——亮金色长发，柔软得像是最好的布匠织出来的布匹，轻飘飘地一直垂过腰，眼睛的色彩则遗传了她的母亲，是秋日晴空一样没有一丝杂质的明媚浅蓝，眼角还有一颗朱红色的媚人泪痣，笑起来的时候既有着少女的天真娇俏，也带着一点还不怎么成熟的妩媚——这样的姑娘，不管谁多看几眼都要夸赞她的美貌。而且前面也说了，这位公主很聪明，懂得掌握

分寸，知道什么时候该说什么话该做什么事，规规矩矩从不逾越。这么一来，关于她的评价中的褒义度自然又得啪啪啪地上几个台阶。

撇开公主本人不谈，这次公主出嫁之所以成为举国谈论的话题，自然也少不了她要出嫁的对象的贡献。那个叫做史蒂芬的王子，倒也不是什么泱泱大国的子嗣，只是北部一个小国出身，不过说来也奇，这个国家周围的势力不算安生，但没一天打到他头上。而且，据说跟公主订的是娃娃亲，过去这些年里这位王子隔不了个十天半月就要来拜访国王一家一次。偶尔大张旗鼓，更多的是低调行事，也不知道哪个哲人或者是教授礼仪的学者，从这点事儿见微知著，一锤定音地表示这王子人品好，不管哪个姑娘嫁了他都不会委屈云云，这么一来二去，这个论调一直说到了公主女大当嫁的年纪，国王一挥手，干干脆脆地就把若干年前约下的这门婚事给定了。

以上皆是市井传言，至于可信度有多少，恐怕还要请听故事的人自己判断。

但是不管市井传言怎么传，传得是不是越来越不靠谱，泰莱西斯公主要嫁给史蒂芬王子这件事绝对是板上钉钉没得跑的。公主要出嫁自然得准备嫁妆，那肯定都得是万里挑一的好东西才能配得上这个明艳照人的姑娘，也不会让别国看扁了娘家；接着是护送公主出嫁的卫队，必须精挑细选不能马虎，万一路上有个闪失最后和谁交代去？最后自然是定下出发日期和时间，这个就专门请了各种神官和占卜师一一推算。总之在热热闹闹地折腾了一番后，总算是一切准备就绪，只差启程。

第二章

夜凉如水。

王宫后花园里，女孩的步子轻盈地踏过碎石铺就的小道，曳地的白色裙摆擦过沾染了夜露的碧绿草叶，带起一阵窸窸窣窣的轻响。虽然不是特别大的动静，也还是惊动了匍匐在草丛里的卡蒂狗们，它们抖抖亮丽的皮毛，从草叶间探出头，小心翼翼地窥视着那个在夜色中格外扎眼的白色身影。

似乎是察觉到了这些小家伙的动静，一袭白色长裙的人停下了脚步，笑眯眯地看着它们，随后那人将食指压在自己樱红色的柔软唇瓣上，俏皮地做了一个“嘘”的暗示。

“不要出声哦，我还不想让乔瓦尼发现我来了呐。”

对于公主经常跟它们名义上的主人耍小伎俩这事儿，卡蒂狗们早已见怪不怪。所以在接到女孩子的暗示后，这些小家伙也只是摆摆尾巴，又重新趴下，继续享受夏天的夜晚带来的惬意和闲适。泰莱西斯见状，调皮地吐吐舌头，继续沿着小路前行。鞋底与地面碰撞发出“嗒嗒”的轻捷响声——不过这也无伤大雅，因为礼士蟋蟀们此起彼伏的奏乐之声，轻易地就把她的脚步声盖了过去。

或许就是托了这些礼士蟋蟀的福，她一直走到小路的尽头处人工湖边时，悄悄地向那个人靠近时，那个坐在湖边出神地望着湖面的人都还没能察觉她的到来。如果是平常，她只要靠近的话，必定会被那人察觉。

“乔瓦尼。”

她踮起脚尖悄悄地凑近他身后，冷不防地唤出了声。

年轻的骑士安静地转过脸来，夜风调皮地从他及肩的深棕色的发间穿过，随意地捻起几缕柔软的发丝，薄纱一样覆盖着大地的银色月光，将他脸部原本有些冷峻的线条勾勒得格外柔和。他微微垂下眼睛，看着比自己矮了一个头还多一点的金



制内心的情绪，不轻易地让它们显露在外。可是面对泰莱西斯时，那些规矩或者克制什么的，从来都不管用。

他相信，这并不仅是因为对方是位公主的关系。

“如果这么简单就会被吓到，我怎么能保护您呢。”

泰莱西斯歪了歪头，像是在认真地思考着骑士话语中的意义，但最后得出的结论却还是“你就会用这些哄小孩子的话来敷衍我”。

“公主您还真是……”

“不要总把我当小孩子，我已经是大人了啊。你看，都已经是可以嫁人的年纪了。”

泰莱西斯这句话，像一颗小石头一样落进青年骑士的心湖里，刹那间荡起涟漪阵阵。

发少女，咖啡色的瞳仁里仿佛盛满了掉落人间的星光那般清冷明亮，注视着泰莱西斯的眼神，更是连上等的棉絮也比不上的柔和。倘若被这样的目光追逐久了，大概连灵魂都要不自觉地沉溺其中吧。

“您有事吗？”

略显低沉的嗓音，带着极其有金属质感的磁性，宛若酿了许久的美酒一样醉人。

面对面色如常的乔瓦尼，泰莱西斯很不满地撅起了嘴。

“什么啊，你居然都不会被吓到。”甜脆得像是饱满的苹果一样的声音，其中还盈满了撒娇一样的嗔怪语气。这样孩子气尽显的泰莱西斯，总是能让乔瓦尼不由自主地微笑。其实以他从小到大接受的训练的严苛程度来说，他应该能够很好地控

乔瓦尼英挺的眉，以让人难以察觉的幅度微微一皱，但这也只维持了片刻。不过几秒钟，骑士打结的眉心便又不动声色地舒展开来，面上的神色也恢复他一贯的波澜不惊。即随他后退两步，在拉开自己与泰莱西斯之间的距离的同时，也对着那位金发的少女优雅地欠了身：“这个时间，公主您应该回到寝宫去休息了。”

泰莱西斯对乔瓦尼委婉的送客之词略感惊异，抬头看了看月亮的位置，清水一样纯澈的目光再移回乔瓦尼身上时，已经含了一分疑惑：“明明还没有太晚啊，就算在平常，这个时间的话，我也在拉瑟芬老师那里修习礼仪呢。”

“您也说了那是平常。”乔瓦尼稍微挪开了自己的视线，不让它直接对上泰莱

西斯满是质疑的目光："明天就是您要动身离开这个国家的日子了，从太阳第一缕光照到城堡最高的那座塔塔尖开始，就会有许许多多的事情要忙吧。公主不早点休息的话，又怎么会有足够的精力去应付那些琐事呢。"

这段话他说得诚意十足一气呵成，换了别人大概就耳根子一软被他说服了。可惜此刻他面对的不是别人，而是那个几乎对他知根知底的公主。果不其然金发的少女一听完这番话，娇俏的脸就像是看见了她最害怕的凶蜘蛛那样皱了起来。

"不是拿我当小孩子哄就是跟我讲大道理，乔瓦尼真的是被里约尔先生教坏了。"

听见自己的礼仪教师被女孩子埋怨，乔瓦尼也只有在心里苦笑。如果可以的话，他倒也挺想用更平易近人的方式和她对话。但是无论国王再怎么信任自己，公主再怎么亲近自己，他始终只是一个守护公主的骑士罢了。身分和阶级，在哪个时代都是无法逾越的鸿沟。

"泰莱西斯公主……"

"我知道了嘛。"不等乔瓦尼展开第二轮劝说，泰莱西斯便干净利落地抢白，"那现在我就回去休息，不过……你要为我值夜。这样我明天早上一醒来就能看到你了。"

"我明白了，公主。"乔瓦尼唇角勾出新月一样的弧度："直到天亮，我都会在您的寝宫外等候。"

第三章

虽然乔瓦尼模棱两可地承诺了会让公主一醒来就能看到自己，但是计划永远赶不上变化。在东方的天空那极有质感的墨蓝色被第一缕晨光撕裂时，他便被骑士团团长唤去了议事厅。

水晶宫灯吊在微微隆起的穹顶上，原本朴素的光经过这些昂贵的晶石折射后，绽放出了尽态极妍的七彩光晕。以宫灯为中心，像是穿越了古老时光的古朴浮雕向四周扩展开。这些浮雕就像是生命力极其旺盛的藤蔓一般，从穹顶处一直延伸至四面的墙壁上，因为它们的存在，使得这座殿堂内部看起来就像一个艺术馆。不说的话，没有人会想到，这里是这个国家以纪律严明与骁勇忠诚著称的骑士团议事厅。

乔瓦尼踏入议事厅的时候，厅内已经聚集了一些身着以大片白色布料做底、且辅以耀眼金色流苏的正式服装的骑士。在他们的最前方，是一身银灰相间的团长装束的菲尔德。此刻他正事无巨细地对这些骑士们交代着今日巡城的内容，大概是因为太过投入，以至于他并没有发现乔瓦尼的到来。乔瓦尼也不急，就垂首安安静静地站在一边等候，一直等到菲尔德把要交代的事情全部交代完，他才缓步走上前去。

"啊，来了啊。"菲尔德简单地向乔瓦尼打了招呼，后者则是行了个通常场合之下的标准骑士礼："您有什么吩咐吗？阁下。"

"陛下让我从骑士团抽选一些人出来护送公主。"菲尔德语气平板，相当的公事公办，"人选的名单我已经呈给陛下。但是谁来率领这些人，一开始倒没能很快决定。"

乔瓦尼仔细地听着菲尔德的话，当对方最后一个字的尾音落下时，他也已经把事情分析清楚了大半。虽然选择率领护送队伍的人听着是很轻松的几个字，但是要真的去选也并不简单。这个人不但要有足够的能力保护公主的安全，也要有足够的威信能使人信服。

最重要的，是不论遇到什么情况，也能保持丝毫不动摇的忠诚。

这么一想，能够符合条件的人，还真

没能剩下几个。

“我开始没有选择你，是因为从阶位排定的话，你的阶位不算突出。”菲尔德一边说着，一边转身走向了那张堆满了羊皮纸的桌子。他走动的时候，一头淡金色的发在身后划出了过份张扬的弧度，含而不露地展示了属于骑士团团长的那份内敛的傲慢。

“那么，现在阁下打算选择我的理由又是？”这句话乔瓦尼问得很坦然，但又巧妙地没有把话说死。

“我想起来，你曾经得到过荣誉勋章。”已经拉开椅子坐下的骑士团团长不咸不淡地道，“这样，即使阶位可能没有比谁高，也足够彰显你的特殊和威信了。而且……”他的语调微微拖长，像是在思考，又像是刻意要强调什么：“要说对公主绝对忠诚的话，除了你之外，应该没有更好的人选了。”

“您过奖了。”

“不必客套了，你上来看看。”

一幅地图，被菲尔德“刷拉”一下摊开在桌面上。乔瓦尼上去看时，见其中某一段上被及其详细地做了标注。

“祈愿之城，据说是千年的许愿星沉睡的城市。”菲尔德用手指在地图上点了点：“你只需要将公主护送到这里，剩下的事情便交由前来迎亲的史蒂芬王子接手。但是从皇都到祈愿之城的路上，有两个地方需要留意。”

“森林与蒙戈拉山？”乔瓦尼扫了一眼地图道，“森林里栖息的口袋妖怪大都是咪咪兔、胖胖翁一类的小型口袋妖怪，不具备什么攻击力。不过蒙戈拉山附近倒是……”

“这个季节地面系与岩石系口袋妖怪的活动比较频繁，尽量不要招惹那些大家伙。不过……”菲尔德银色的眸子里突然闪出了锐利的光：“最棘手的，恐怕还是活动在这一带的盗贼集团，公主此次出行，不可能瞒过他们的耳目。”

“这点请您放心。无论遇到什么样的对手，我都不会退让一步，以我的……”

菲尔德扬扬手，无声地打断了乔瓦尼的言语。

“我不需要听什么誓言。”他抬起头看着年轻的骑士，银色的眼眸里，不怒自威的压迫感比任何时候都来得强烈：“我想，所有人都希望看到的，只有公主平安地到达史蒂芬王子身边这一个结果。”

一句话，既是压定了所有信任的委托，也是永远无法挣脱的枷锁。

乔瓦尼收回视线，无声地低下了头。他觉得似乎有一根纤细的针，在自己丝毫没有觉察的时候，深深地没入了自己心脏的深处。

要知道，从很久以前跟在公主的身边，看着她的一颦一笑，守护她渡过无数个日夜的人，不是王子，而是自己。在那些漫长的日夜中，纯粹的忠诚到最后也渐渐地化作了倾慕的疼惜。

只是这样的心情，他从未能说出口。

而现在，他终于要亲手把自己守护了那么久的人，送到另一个人的身边。

“若是不行也不必勉强，我可以另觅人选。”仿佛看透了乔瓦尼的心思，菲尔德适时地开口，依然是他一贯公事公办的口吻。

“不，请交给我！”棕色头发的骑士扬起了脸，精致的面容上冷峻之色尽显，唯独那对干净得像是千年琥珀一样的眼眸里，闪烁着灼灼光华。

“我以家族的名义向这个国家的守护之神云翅龙起誓，无论遇到什么，都要将公主平安送至目的地。”最后几个字，几乎是从牙缝里一点一点往外挤。

菲尔德淡淡地看了因为用力过度差不多要僵在原地的年轻骑士，不动声色地移

开目光，温温地道：“委任书我很快会写好，你就先回去准备一下吧，公主的出城仪式，很快要开始了。”

第四章

阳光媚好，大片明丽的暖金色洒在笔直延伸向远方的道路上，乍一眼看过去，还以为路上铺了一条看不到尽头的光毯，明亮的色彩刺得人眼睛发疼。

而此刻，规模不算很大却也气势十足的送亲队伍正在缓慢行进。

乔瓦尼骑着烈焰马，走在最靠近泰莱西斯乘坐的车辇的地方，迎面扑来的风吹起他身上以亮银为主色调的披风，远远看去如同流云翻涌。他眯着眼睛望着前方，不知怎么的就想起来方才的出城仪式。

那绝对是前所未见的盛况。

青绵鸟盘旋在天空唱着婉转动听的歌谣，翩翩飞舞的轻盈姿态传递出掩不住的欢喜；美丽花们在宽阔的皇城道路旁立成两列，韵律欢快的舞蹈是对远嫁他国的公主最诚挚的祝福；比比鸟振翅鼓起的风吹起金香仙子散落的花瓣，一路上落尽声势浩大的花雨；小火马与烈焰马组成的队伍昂首阔步走在被甜味熏染的路面上，骄傲地迎接此次的远行。沿途护送游行队伍卡蒂狗与风速狗们，或许是因为被这喜庆的气氛所感染，平日那教人望而生畏的威风凛凛的气势也柔和了几分。乔瓦尼走在队伍的最前端，沉默地聆听着民众们惊喜的欢呼，脸上是让人安心的微笑。

其实，那个时候他是很想回头的。想要回头看一眼花车上盛装打扮的新娘。

他可以想象，那被清早才摘下来的鲜花点缀着的、比缎子还柔软的金黄色长发是何等引人注目，也可以想象，那原本就清丽得脸庞描绘过精致妆容的脸是如何的美艳动人。

虽然仅仅是想象根本不够，可他也没有办法真正地看上一眼。因为此刻，他们都沐浴在所有人的目光下，他们的一举一动都被别人注视，所以只能做好戴着面具的那个自己，一举一动，不能有半点逾越。

所以直到最后，他也没能回头，看看那位被自己守护至今的公主这辈子最美丽的模样。

“乔瓦尼？乔瓦尼……”

他侧过脸，看向撩起了车帘探出头的少女，因为要远行的关系卸去了妆容和华丽的服饰，换上一身便装的姑娘，看起来倒像是邻家女孩般亲切可爱。

乔瓦尼看了眼对方披风领口上，只有皇族才够资格拥有的、以蓝色丝线编绘的云翅龙的图案，随后一脸淡然地移开了目光。

“怎么了？”声音一如既往地平和，听不出半点异样。

“天黑之前我们能走到哪里？”金发少女微抿着唇，漂亮的眼睛扑闪扑闪，样子格外甜美。

“按照这个速度，应该能够抵达森林边缘。休息一个晚上后，用整个白天的时间穿越森林。”

“唔。”泰莱西斯点点头，却并没有马上回到车里好好坐着。

“公主？”

“没什么，只觉得……你不太高兴？”

年轻的骑士瞳孔在一瞬间收紧：“没什么，有点紧张而已，毕竟这次非同小可。”

“什么嘛，原来是这样。”以手掩口，泰莱西斯轻松地笑开，“我反而觉得很轻松，因为有乔瓦尼在，所以不管遇到什么事情，我都不会怕的哦。”说完这句话，也不给对方反应的时间，她便放下了帘子缩回车里。

乔瓦尼看着还在微微晃动的车帘，低下头无声地微笑，只可惜笑容苦涩——其实听到这句话他应该高兴的，因为这句话里，清清楚楚地表明了泰莱西斯对自己的信任和依赖。

但是，他没有办法陪伴这位公主一辈子，他们的联系，在到达祈愿之城之后，便会完全地断掉。她随着她未来的丈夫远赴他国，而他则要回到自己的国度，继续规规矩矩地背着骑士的荣耀称号，接受万人崇拜。

所以，如此依赖着我的公主啊，今后，若是我不在你身边了，你又要如何是好呢？

第五章

不知是不是因为上天的眷顾，又或是这支送亲队伍的警惕性太好。自他们从皇城出发那一天起，一路就平平安安地没发生过什么事，甚至在穿越他们觉得相对棘手的森林时也异常的顺利。然而乔瓦尼的心里总盘旋着挥散不去的阴云，在他潜意识里，总觉得这样的顺利，是暴风雨来临前的宁静。

出发第七天，这支送亲队伍到达了蒙戈拉山区附近。

迷雾缭绕的蒙戈拉山区，背负着太多的传说。有传言它是噩梦神诅咒的地方，因此山区永远阴沉不见天日；也有传说这片地形复杂的山区里沉睡了许多枉死的口袋妖怪，它们的怨气缠绕山间以致进入山区的人再难找到归路……然而，种种诡异的传说，也比不上“此地盗贼集团出没”令人胆寒。毕竟传说增加的只是心理上的恐惧，但是遇到盗贼团伙那真的就只有失财丢命的份儿，孰重孰轻大家都能判断。

但是，这偏偏又是通往祈愿之城的必经之路。

乔瓦尼勒住马头，看着远处在云雾中若隐若现的山峰，暗暗地叹了一口气——这是最后一关了，只要顺利通过这里，祈愿之城就在不远处。所以，无论如何，也要……

“乔瓦尼阁下？”

他回头，看到一张俏生生的年轻面容，若是不仔细分辨，大概会把对方误认为女孩子也说不定。

“什么事？”

“天色似乎不太好，有下雨的可能，您看……”

“继续前进吧，如果要等天气晴好才上路，不知道要等到什么时候。”

“明白了。”

对方轻巧地一鞠躬，动作里明显还透着青涩未褪的稚嫩，似乎是不太熟悉骑士的礼节似的。乔瓦尼虽然觉得有些奇怪，但也没有多想，毕竟这支队伍是菲尔德亲自挑选的，一切都以能力为优先，所以出现个别礼数不周到的人也情有可原，毕竟，礼数和能力永远都是无法划上等号的。

一行人就这样沿着山道慢慢前进，而他们头顶阴郁的天空中，乌云正慢慢地开始聚集。

兴许是被天空的颜色影响了心情，一路上总是显得游刃有余的泰莱西斯显得格外地不安，一路上总掀开车帘往外张望，但是当乔瓦尼问她是否在害怕时，她又扬起温暖而天真的笑容说没关系。

“因为有你在，所以我一点也不怕哦。”她说话时，清澈的蓝色眼眸里明媚的光几乎要把乔瓦尼灼伤。

“我不会辜负公主的信任的。”

“不要这样说话嘛，感觉好陌生呢。”

“呵……那也请公主安份点吧。”

“真是，又取笑我，我知道啦。”车帘微晃，将那一袭窈窕的身影掩在布

料之后。

乔瓦尼垂下眼，催马上前。烈焰马低低嘶鸣一声，踢踏着步子跑到了队伍的最前方。

一路无话，队伍以及缓慢的速度行进。

不知不觉间，天空飘起了雨，突如其来的变故让所有人都措手不及，由于拉动车辇的是烈焰马，这样的雨势虽然不大，但是火系的口袋妖怪还是会感到不舒服。乔瓦尼的副官询问他是不是要停止前进找地方避雨，但是得到了否定回答："看样子也不会下再大，加快速度前进比较好。"

说时迟那时快，他话音才落，一道湍急的水流便冲他座下的烈焰马射了过来。好在烈焰马反应快，长嘶一声人立而起，水流擦着烈焰马的前蹄掠过。而就在变故陡生之时，其余的骑士们已经很机警地围到了公主乘坐的车辇旁。

"反应很快嘛。"娇娇脆脆的声音，队伍前方嶙峋的山石后走出面容姣好的少女。齐腰的银发轻扬，一身以艳红为主的短装打扮显得格外活泼。若不是她身后跟着几个盗贼打扮、五大三粗的大汉，任何人都不会认为这样可爱的女孩心存恶意。

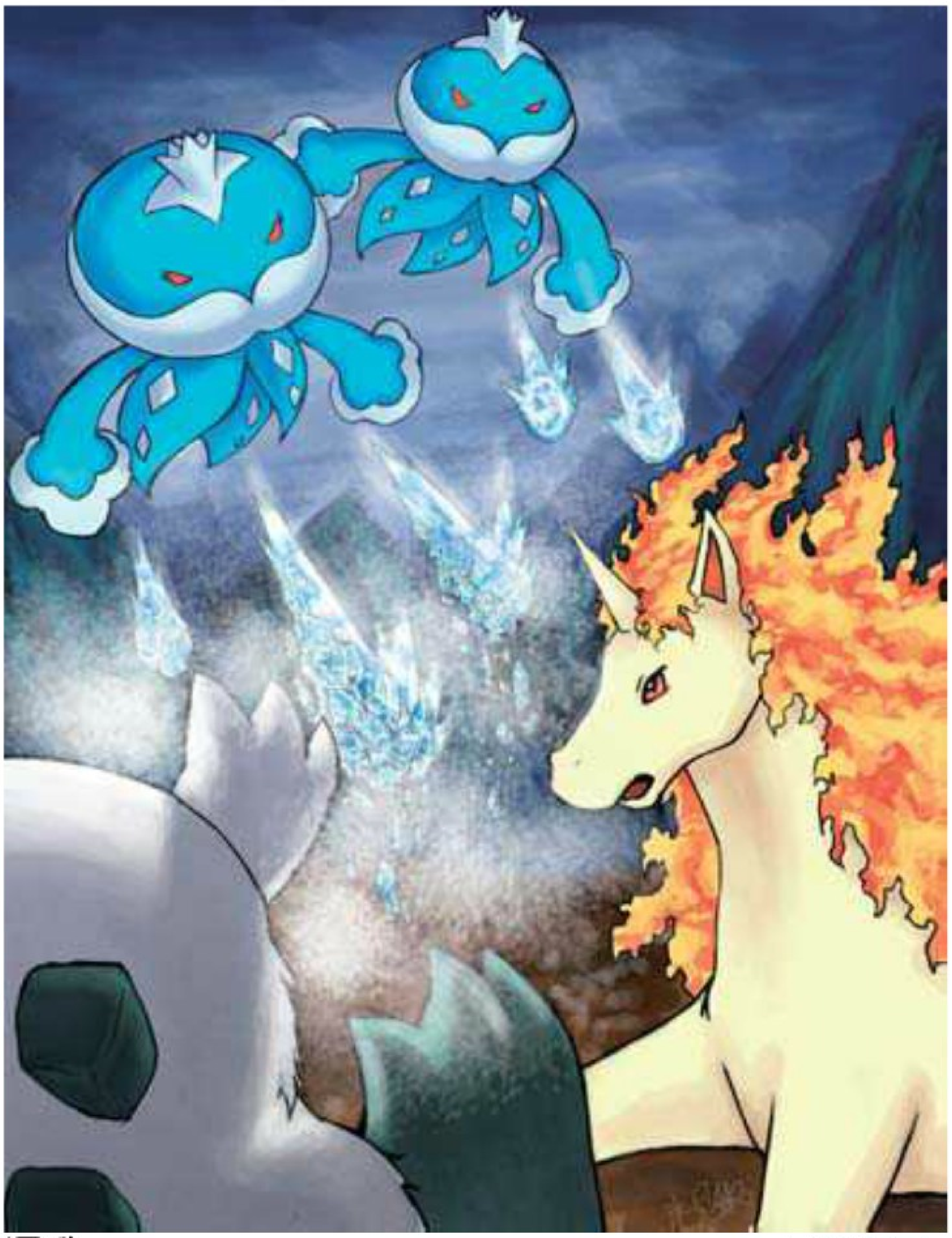
"小姐是什么人？为何阻拦我们的去路？"

"我是谁你可以不用知道，但是你们是谁，我可是一清二楚呢。"女孩子作势，拎着根本不存在的裙摆行了个宫廷礼，再抬头依旧是笑眯眯的模样，"呐，公主出嫁想必带了许多值钱的嫁妆，就让我们收下吧。"

一场混战就这样毫无预兆地拉开帷幕。



几个盗贼放出的布伦水母将送亲队伍一行人团团围住，因为雨天的加持水系技能更具威力。水枪犹如离弦的箭矢一发接一发地集中向车辇前的烈焰马们进行攻击，但是在半途这来势汹汹的水流又被雪巨人的急冻光线给冻成冰凌，啪嗒掉地后迸裂出一地的晶莹剔透；沙瓦朗的飞膝踢划出干净的线条，径直突破对方防线；西侧的布伦水母们造出带着森森阴气的怪风，鬼魅一样暗灰的龙卷拔地而起打着旋儿向骑士众袭去，又被烈焰马们拼死造出来的火焰漩涡生生拦截；长相甜美的少女在身后索罗亚克的掩护下左冲右突，灵巧地逼近车辇，却被早有防备的泰莱西斯利用青绵鸟的燕返阻了回去……整个山谷因为这场突如其来的交锋喧嚣四起，场面比一百只肯泰罗飞奔而过还要



快察觉到自己与泰莱西斯的姿势有多暧昧。他不动声色地唤停了烈焰马，自己从马背上跳下，让泰莱西斯继续端坐在烈焰马背上。他从马背上跳下来的那一刻，泰莱西斯看他的目光瞬间就黯淡了下去，但也仅仅是几秒钟时间。当乔瓦尼落地站稳，抬头望过来时，泰莱西斯的目光已经恢复了一贯的安静温柔。

"现在要怎么办？"抚摸着烈焰马的鬃毛，泰莱西斯的声音里还是有隐约的不安。

"公主请放心，不管怎样我都会把您安全地送到祈愿之城的。"

"……"泰莱西斯抿了抿唇，一脸欲言又止的表情。乔瓦尼似乎也没有注意到泰莱西斯的神情，只是自顾自地走在烈焰马旁，依然是标准的护卫架势。

混乱。

"乔瓦尼阁下，请您带公主走！"激战中乔瓦尼的副官向他靠近："不要在这里被耽搁了。"

"嗯。"时间紧迫，他也来不及多说一个字，突破了混战的圈子凑到泰莱西斯跟前，在她略带惊惶的目光里握住了她的手："公主，我们先走。"只短短的一句话，便让少女的眼神平静下来。一个唿哨唤住一直在战圈外围寻找时机的烈焰马，灼热的火花在混战中开辟窄小的通道，在众人都没反应过来的情况下乔瓦尼搂着金发少女跃上马背，烈焰马甩头，一声嘶鸣，风驰电掣一般冲出重围离去，马蹄声敲打在地面，急促宛如突如其来的骤雨。

直到身后的打斗声一点也听不见，乔瓦尼紧绷的神经才略放松下来，而后他很

又走出了一小段路，两人面前出现一方还算平坦的腹地以及……一位不速之客。

"啧，居然让你们逃出来了，黛娜这次也太不小心了。"

"是你？"

眼前有着清秀而白皙的面容的人，不正是之前恭敬地询问自己是否需要避雨的陌生骑士么。难怪他对于骑士的礼仪那么生疏，因为一开始他就不是骑士团的人。

"忘记自我介绍了，啊不过你们也没必要知道我的名字。"少年托着腮，视线轻佻地从一脸戒备的乔瓦尼身上掠过，又落到泰莱西斯脸上："哟，真的还挺漂亮的嘛。"

"阁下究竟有何目的？"乔瓦尼往前跨了一步，正好挡住了少年投向泰莱西斯

的目光。

"盗贼拦路能有什么目的？"少年歪了歪脑袋："我啊，一直觉得金钱留在你们贵族身上就是浪费，不知道用公主去跟国王老头子谈条件能换多少呢。"说话间，他手一伸，掌中已然握住了一个精灵球。

红光迸裂，暴鲤龙的身姿在地面上映出一大块暗沉沉的阴影，迎着那只口袋妖怪暴戾的眼神，乔瓦尼的心猛地一沉，他沉吟片刻，还没想出什么对策，就听见身后有人轻盈地从马上落下的声音。

"不要把我当成遇到事情只会慌张小女孩。"泰莱西斯咬着唇，直视一脸轻佻的少年，她的肩上是已经摆出战斗姿态的青绵鸟："你一辈子也不会有机会用我跟我父王谈条件的！"

"哈哈，真是有意思。"少年笑的天真无邪，但是他的眼眸里分明是露骨的轻蔑："暴鲤龙，龙之怒！"

暴鲤龙用力一甩尾，惊天动地的吼声在山谷里回荡不休，黑色的漩涡挟着让天地为之色变的可怖气势席卷而至。乔瓦尼的烈焰马从斜刺里插出挡到两人面前，以火焰旋涡来对抗。两股力量搅合在一起发出阵阵轰鸣，其威力的冲击使得地面都在隐隐震动，而泰莱西斯的青绵鸟在对方发动攻击的那个瞬间便使用了保护，以防主人被招式的余威波及到。

只是一招，已经让乔瓦尼判断出双方力量的差距，不管是在属性还是在威力上。自己的烈焰马都没可能胜过对方的暴鲤龙，然而此刻他退无可退。

因为他是骑士，因为他身后还有另外一个人。所以，他的选择只剩下战斗。

"青绵鸟，公主就交给你了，带着公主退远一点。"他回头看了一眼金发的少女，眸子里写满的尽是不动声色的温柔，然后那些温柔在下一瞬间，凝固成了尖锐的决意。

"烈焰马！"他跃上马背，用最轻柔的姿势抚摸着陪伴了自己多年的口袋妖怪："只有一次机会！"

烈焰马微微垂下头，红色的眸子里是不容动摇的坚定。只一刹那，它尾部妖娆的焰色蓦然升起，火光映着骑士出鞘的利剑，映着少年一刹那凝重的神情，以及，金发少女一瞬间刷白了的脸色。



火焰驱动！赌上了性命与力量，近乎同归于尽般的全力一击。

凛冽的火焰窜上半空，烧的似乎天空都要改变颜色，暴鲤龙的逆鳞掀起足以踏平周遭的威力，毫不犹豫地也迎上了这次进攻。黑烟滚滚，地动山摇，被释放的力量肆无忌惮地蔓延，压得人喘不过气。

泰莱西斯看着不远处那片灼热的红，只觉得眼前的世界都变得无比遥远。

第六章

一个世界传来的叫声，渐渐地唤醒了沉睡的意识。

泰莱西斯睁开眼睛，过份明亮的光线刺得海蓝色的眼眸一阵微疼，不自觉地就溢出了泪水。

“太好了，您终于醒过来了。”

她有些茫然地望去，看见年轻骑士如释重负的笑容。

她认出来，这是乔瓦尼的副官艾伦。此刻，她正在自己的车辇之中。

“我？怎么了？”

“公主您昏过去了。”年轻的骑士耐心地答道：“让您遇到这样的事情实在是我们护卫不力，不过好在已经快要到祈愿之城了，请安心。”

闻听此言，泰莱西斯猛地坐起，连盖在身上的毯子滑落也不在意，她伸出手掀开车帘，视线所及之处，依山而建的雄伟城市傲然挺立。

“这么说，已经离开蒙戈拉山区了吗！”

“是的。”

“那……”

“您是想找乔瓦尼阁下？”年轻的骑士脸上掠过一丝微妙的神情，不等泰莱西斯开口，他又接着说：“乔瓦尼阁下说，以后的路公主终究要靠自己走下去，他已经陪了您很久，所以，这次他不能陪您走到最后了，请您原谅他。”

“那……他去哪里了？”

“去了该去的地方吧。”艾伦低下头，将手里一直攥着的东西递了过去：“这个，请公主收下。”

艾伦的掌心，一枚勋章闪着动人的光泽。

这是曾经在乔瓦尼胸口处灼灼生辉的荣誉勋章——泰莱西斯一瞬间似乎明白了



什么，但是她已经不想去确认。把那枚似乎还带着体温的勋章握在掌心，泪水沿着她清秀的脸蜿蜒而下。

前方，祈愿之城已近在咫尺。

完



圈圈熊酒吧

——迷路森林 4

文/斯潘达　编/马修

大力工程队的遭遇就这么过去了，而日复一日的平静日子中，久违的金顶企鹅和双贝海獭带着一众随从送来了报酬，接着这对主仆开始向南旅行，却免不了要路过那诡异的森林。而在送走主仆的下午，三个巨大的精灵来到了我的店里，他们原来是雷皇、炎帝和水君，这次他们奉凤凰之命来缉拿杀害莱希拉姆神使的凶手，在从御乌鸦汉切卡那了解了情况后，由汉切卡引路，三个大家伙把我也一起捎上，来揭开迷路森林之谜！

17 潜伏

三个神兽的速度实在是太快，而且踏山跃涧如飞，空中飞行的汉切卡完全不用像和大力他们一起时那样等待。至于我们不消半刻钟的时间，我们便来到了那个诡异的森林……

“就是这里？”带着我的炎帝纵身从小树林的顶端直接跃进了小树林中，“你们是说这里藏着可怕的敌人？”

“汉切卡你不是在开玩笑吧……”我

远眺了下，这个树木稀疏的小树林，可以从这边直接看到那边，“就算隐藏，也不该在这里啊。”

汉切卡从我身边飞过没好气道：“斯潘达先生，您要是觉得我在开玩笑，那么您自己在这里多待一会好了。”

这个地方虽然被行会标为危险地带，不过我因为有三神君在身旁所以也没什么害怕的，但让我自己在这里逗留那我可受不了，于是对汉切卡陪笑道：“你看你，我开句玩笑你就这么正经……”

“这个时候还是少开玩笑为上。”汉切卡冷冷地回答一声，便纵身飞向高空巡查去了。

正在我埋怨汉切卡太没劲时，三神君的老大雷皇开始布置了起来：“炎帝你去森林对面的高山上埋伏起来，水君你去潜到水下观察动静，我本来就习惯在林间穿梭，我就隐在树林里好了……”

他的话没说完，汉切卡便一个俯冲落到了雷皇的近前：“等一等，森林里的家伙们非常狡猾，分开行动会被他们用幻术蒙骗的。”

“呵呵，这就需要汉切卡先生多帮助啦。”雷皇微微一笑，“你就潜伏在树上，一旦出现冒充我们的家伙，你在空中告诉我们就可以了。”

“大神啊，你当我也是神么？”汉切卡道，“同时盯你们三个，我怎么照看得过来？”

“不是还有斯潘达先生呢么。”炎帝说着，后背轻轻一抖，我就被抛了起来，正砸在汉切卡背上。汉切卡被砸得“哎呀”一声，只好不情愿地说了声“好吧”，便带着我飞到了一棵树上。而三神君，也都迅速潜伏得无影无踪。

到了树上汉切卡便让我下来倚到树枝上，叮嘱我道：“后背上有你这么个家伙会对我的速度有很大影响。等我去告诉神君们真假情况时，你一定要替我盯好其他的两个，切记！”我下来还想和他聊点什么，被他一句“安心潜伏”给驳了回来，



于是也只能大气不敢出地观察。

天色越来越暗，好在今夜月色皎洁，一定程度上冲淡了黑暗带来的未知恐惧。当我觉得眼睛酸痛抬起头揉揉眼睛时才发现，这个小树林已然在夜色下，渐渐地变成了一个越来越大、越来越密的森林了！

“这……怎么回事？”我小小地吃了一惊。

“幻象才刚刚开始，注意别被你的眼睛欺骗了。”汉切卡小声叮咛着。

“不被眼睛欺骗？难道还把眼睛闭上？”我对汉切卡也没什么好印象，语气应该不友善，而接下来他的话也相当不客气：“爱闭你就闭！”

接着汉切卡对我说道：“今天还挺幸运，有月光，看来三神君也很会挑时间啊。”

“有月光？看得更清楚么？”

“你还真笨啊，真奇怪你怎么从巨大火山和露琪亚城那种地方活着回来的……我问你，我们这次要面对的敌人最强的一点是什么？”

“神出鬼没，制造幻影？”

“没错，但幻影本身就是无形的影子，所以幻影是没有影子的，这样我们可以很方便地来区分哪些是真的精灵，哪些是唬人的幻象。”汉切卡说完指指地前面：“你看看前面那些参天大树，是不是都没有影子？”

“呃，还真是！”被汉切卡这么一点拨，我虽然多了份自信，但身处这诡异的幻影中，心里还是毛毛的……

18 好奇主仆

受汉切卡点拨，这个时候我不光四下看，两个大耳朵也派上了用场，细心倾听着周围的动静——果然，从风声来判断，我们所处的，依旧是刚来时的那个树木稀疏的小树林，而非眼前看到的这个遮天蔽日、树木繁茂的大森林。

时间在分分秒秒地流逝，除了风吹树叶的沙沙响，没有听到任何其他异样的动静。终于，西北方向的河流中传来了哗啦声，看来是有精灵出现了！我轻轻捅了一下汉切卡：“喂，西南方向河水中有动静！你听到没有？”

“我又没你那么大的耳朵，怎么能听得见？走，去看看。”说罢他摆摆翅膀，让我骑到他的后背上，然后轻轻扇着翅膀飞向高空，到森林的西南位置的树上停了下来。下落的过程中，汉切卡曾数次尝试去抓树枝都未能抓住，高一些的大都是幻影，还好最终落在了那棵树中间的位置上。他自言自语道：“这个地方真真假假。还好看影子判断出这是棵真树，不然直接落地了。你看，还真有两个精灵！不是昨天给行会送报酬的两个家伙么？”

我往下一看，果然，是金顶企鹅布林拉普和双贝海獭福特玛尔！就在这时，我和汉切卡几乎同时注意到，不远处的森林中，出现了淡蓝的亮光，正在由远而近，汉切卡夜视能力极强，小声对我说：“是梦幻！”

我虽然还没看清，但听到后不禁兴奋起来：“我们今天不光和三神君并肩作战，还遇到了幻之精灵梦幻？”

“笨蛋，是假的！没有影子的！”

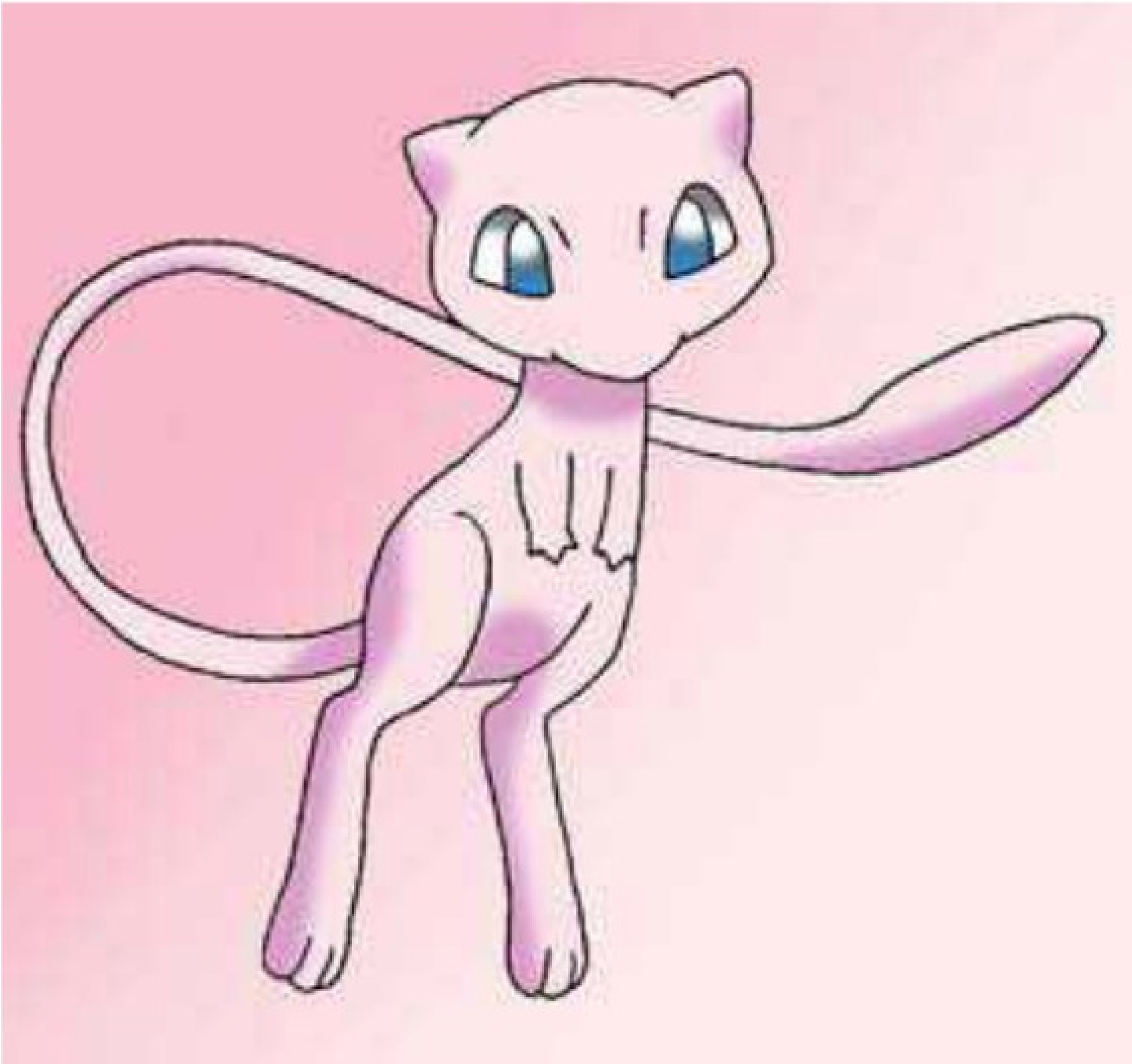
当亮光越来越近时，我也终于隐约看到，一个粉粉的小猫一样的精灵，拖着长长的尾巴在森林间穿梭，但是正如汉切卡所说，地上并没有影子……

布林拉普和福特玛尔也看见了，布林拉普大声打着招呼就迎了上去，而梦幻看到对面一个金顶企鹅冒冒失失地跑过来，竟然掉头就跑。

布林拉普向福特玛尔说了句：“走，追上她。这么萌的小幻兽，不说要个签名起码也聊几句。”于是主仆俩就追着梦幻在森林中绕来绕去。而汉切卡也再次驮着

我飞了起来，穿梭在幻影树木之间，暗暗观察那个假梦幻到底要搞什么名堂。

布林拉普在陆地上的奔跑速度实在



是太慢了，很快便被福特玛尔落下了一大截，他索性让福特玛尔先去追，自己坐地休息起来。

布林拉普休息片刻，就看到那团光亮正在朝自己飞过来——梦幻回来了！

“咳，你好，小幻兽！”布林拉普向梦幻打起了招呼，梦幻则一语不发，围着他飞了几圈，好奇地打量起来。

我和汉切卡在空中看得清清楚楚，不仅布林拉普这有一个梦幻，另一个梦幻已然化成亮点越跑越远，无疑要引福特玛尔去哪里。我再也忍不住了，冲着地上犯花痴的布林拉普大喊一声：“别上当！梦幻是假的……”话没喊完，汉切卡猛地翻了个身，把我硬生生地从他背上给摔下来，看来他是怕我们同时暴露目标。

我痛得哎哟一声，这下把布林拉普给吓了一跳，梦幻则直接吓跑了。

“哎呀，是斯潘达大哥，你怎么也来了！”布林拉普镇定一下看是我，过来大笑着拉我起来，“还有，你这怎么从天上掉下来的？”

我脑袋迅速一转，回答道：“还不是不放心你，潜在这树上。那梦幻是假的！”

“假的？”布林拉普再次大笑，“你还真欺负老弟我没阅历么？这梦幻就在眼前，你怎么能说是假的呢？”

“我看得清清楚楚，这个梦幻没有影子！”

“哈哈，梦幻是幻兽，没有影子不也很正常么。”

“你……我问你，你们什么时候来到这里的？”

“刚到，我和福特玛尔对这里很好奇想看看怎么回事，就特意进来看看到底会发生什么。”

看来我果然不该把行会的告示拿给他们……于是我问他：“你们进来时，这里是什么样的？”

“不知道啊，我们潜在水底游进来的。”

“好吧……”我告诉这个好奇心旺盛的王子，“现在开始我们俩在一起，走出这座森林，路上看到任何东西，也不要去管。这里面有强大而诡异的精灵！”

“真这样的话，我们还是先去把福特玛尔找来吧。”

“嗯，也对，难得你这么关心朋友。”

“我的食物和钱财还在他身上呢。”

“你可以的……”

正说着，远方黑黝黝的山中，猛地一柱巨大的火焰放射喷进森林里，火焰落到之处，树木燃烧起来。布林拉普大惊：“不好！福特玛尔就是往那个方向去的！”

19 真假神君

话说福特玛尔接受布林拉普的指示，追着梦幻向森林深处跑，梦幻跑得很快，他根本追不上；但梦幻似乎又在有意等他，总是和他保持在一个看得见但无论如

何也追不上的距离。终于，福特玛尔累得跑不动了，坐在地上大喘着休息起来，而这个时候梦幻也停了下来，远远地看着他。

休息片刻，布林拉普也跑了过来，看到福特玛尔，呵呵笑道："你也没追上啊。"

"对不起了王子殿下，这个梦幻我是真的追不上……"



"没追上就没追上吧。"布林拉普大大咧咧地来到近前，"把包袱解下来，咱俩先吃点东西再说。"

"是！"福特玛尔将装着钱财和食物的包袱解了下来，还没等打开，布林拉普就以迅雷不及掩耳的速度把包裹夺去，接着犹如鬼魅般快速跑开。反应迅速的福特玛尔情知不妙，拿出两把贝壳剑大步追了上去，但根本追不上。

然而就在假布林拉普要消失在福特玛尔的视线中时，南方向的山中猛地一柱非常粗的火焰放射冲着假布林拉普发射过来，那个假布林拉普反应奇快，感受到热风后借着奔跑的惯性一个前滚翻，在火焰射到自己身上前跃出了攻击范围。接着从北边的河流方向，又一股很粗的高压水炮打了过来，这次假布林拉普高高向上跃起躲过了水炮。然而就在他还滞留在空中的瞬间，空中一个闪电猛地劈了下来，在空中无法躲闪的假布林拉普结结实实地被闪电给击中了。假布林拉普瞬间变了形态，一个黑黑的精灵，但福特玛尔没看清他的模样，就看他带着伤高速逃离了。顺着他逃跑的方向，又是一阵火焰放射和雷电，森林给照得刹那间亮如白昼，在发现黑影的位置后，潜伏在森林里的雷皇猛扑上来，黑影就地翻滚躲开。潜藏在河流里的水君也从水中跃出扑向黑影，一旁突然出现了雷皇，不由分说一个闪电劈了过来，水君一分神，虽然躲过了闪电，但也让黑影趁机溜走。

再说潜藏在森林对面山中的炎帝，将森林里的事情看得清清楚楚，就在一瞬间，原本雷皇和水君还在围剿黑影，刹那间已经变成了两个雷皇和两个水君混在一起的局面了，显然，水君和雷皇的幻影也被制造出来了，就在难分难解之时，暗藏在树上的汉切卡俯冲下来，穿过其中一个雷皇的身体，顺势又上扬穿过其中一个水君的头，雷皇和水君便都消失了，而汉切卡也再次消失在树林的黑暗中。就在这

时，顺着黑影逃走的方向，数道闪电和高压水炮向雷皇和水君打来，雷皇和水君左躲右闪时，已经有好多个雷皇和水君来到了他们中间，情形变得再次真假难辨起来。这时，汉切卡再次从树上俯冲下来，穿过其中一只水君的身体飞过，又顺势穿过雷皇的身体。雷皇和水君几乎同时发出闪电和水炮打向对方，两声惨叫声中，雷皇和水君双双受到对方的伤害。与此同时，另一个汉切卡从树上俯冲下来掠过之前御乌鸦的身体，假的御乌鸦消失了——勉强起身的雷皇和水君这才发现，刚才穿过他们身体的御乌鸦原来也是幻影！而此时，越来越多的雷皇和水君已经围了上来，接着十多道闪电和水炮一齐向受伤的真雷皇水君打来，雷皇和水君靠在一起无力躲避，正要承受重击，却发现在一阵电闪雷鸣、水冲浪打之后，自己没受到任何伤害，原来幻影的攻击也不过是吓唬人的。

然而就在他们长出一口气时，不远处一只假雷皇已经扑向他们了，御乌鸦看得真切，这次的假雷皇，是有影子的！说时迟那时快，在假雷皇即将扑过来时，汉切卡使出勇鸟朝着假雷皇冲了过来，然而就在接触的瞬间，汉切卡发现眼前的雷皇身下的影子已经消失了！汉切卡穿过假雷皇身体的同时，又一只假雷皇扑过来，一爪重击把汉切卡打翻在地。

在假雷皇伸出前爪准备对汉切卡下手时，森林对面山上再次发出一柱火焰，假雷皇赶紧高高跳起，与此同时，炎帝已经从对面山上三跳两跃来到了近前，重重地撞飞了假雷皇，接着吼叫一声，提升了攻击，便向假雷皇倒地后的黑影原形扑了过去。那个黑影一动不动，但炎帝到达近前时，迅速翻身闪开，重重一爪刺在炎帝的后颈上，趁着炎帝被攻击而咆哮挣扎时，黑影留下几个炎帝幻影与之纠缠后，三跳两跳再次消失在森林中。

20 鬼市遇袭

我和布林拉普，沿着火光的方向一路追来，那火光之后便接着闪电，真不知道福特玛尔那家伙怎么样了，我是知道那是雷皇、炎帝和水君已经动手了，但布林拉普却吓得不轻：“这级别的闪电，我们水系的擦上边也得重伤啊。快走！”

我们一路奔跑，终于看到怔在原地一动不动的福特玛尔，布林拉普赶紧上去，福特玛尔看到吓了一跳：“你、你是真的假的？”

“啥？我还能有假么？”布林拉普吓了一跳，“我说，你不会是被吓傻了吧。”



“福特玛尔可能是遇上幻影了。”我追了上来告诉他们，然后让福特玛尔狠劲掐掐我，确定我是圈圈熊而非幻影后，他才放下心来，接着讲述了他的遭遇。

“看来森林里的家伙一贯以这个方法骗人钱财啊……”我感叹起来。

不过布林拉普更关注他的财物，望着

远处水火电交替大战的地方，哭丧脸道："完了，我们那些钱财都保不住了……"

"别想那么多了，殿下，我们还是先离开这森林吧。"福特玛尔提议，我和布林拉普都赞成，然后沿着原路往回返。

很快，我们三个走出了森林，但是这里又和我们来时候不大一样——一个精灵熙熙攘攘的村落出现在眼前！

"怎么会有这个村落？"布林拉普觉得不对劲，"我和福特来时，这路上根本没有精灵聚集的村落啊。"

"难道是鬼市？"福特玛尔说着话时候声音有点颤，但还是利落地把两把贝壳剑抽出来拿在了手上。

"别胡说。"我镇定镇定情绪，"没说错的话，我们现在根本没有走出森林，一直是在森林里绕着，得亏制造幻影的家伙没来过财宝镇，不然我们看到的直接就是财宝镇了。"

"这……斯潘达先生，那我们该怎么办？"布林拉普又没了主意，请教起了我。

我想了想，看看村落里那些来来往往的精灵脚下并没有影子，道："两位留意观察下，这个村落里的所有精灵不过是幻影而已。既然是幻影，我们也就没什么好怕的了。走过去便是！"说罢，我带头朝村落里边走去。

正如我所言，我们走进的村落，是一个完全由幻影制造出来的幻象，里面的精灵们如同机械般，或一个个从屋子里进进出出，或从这边走到那边，对于我们的到来，他们没有丝毫对的察觉，时不时还会有几个穿过我们的身体。忽然，我往路边的屋子里瞥了一眼，发现每个屋子里都供着一个灵牌，在屋内幽暗的油灯下显得分外阴森，我忽然想起来福特玛尔说的鬼市，不由得开始脊背发凉起来，因为这个情景实在是太诡异了……而从福特玛尔与布林拉普大气不敢喘的表现来看，他们显然也非常害怕。

"那三个精灵是活着的！"忽然有一只游荡的精灵转向我们，用空洞的眼睛直直地盯着我们，"抓住他们，吸干他们的血！"

刹那间身边阴风呼啸，一众原本幽灵般机械游荡的精灵忽然都齐齐地看向了我们，发出诡异的吼叫声。这下我们三个直接崩溃了，掉头就往村落入口跑，身后呜呜哇哇怪叫声一片。就在我们快跑到村口时，一张黑布从天上盖了下来，我们被罩住了，接着罩着我们的黑布被扎成了口袋，我们被拖走了……停下来时，我们被隔着黑布紧紧地绑了起来，接着黑布被大片地剪掉，我们三个被吊了起来。

我看到，这次我们所处的房间是真实的而非幻象，面前有一个九尾，一旁还有个尾巴上发亮光的小六尾，九尾正俯下身慈爱地舔着熟睡的小六尾，看样子他们应该是母子。我看了下，他们身下都有影子，便壮壮胆道："为什么要抓我们！"

"小声点，没看到我的孩子在睡觉吗？"九尾站起身，我注意到，她的身上已经多处受伤，"等会有几个大家伙会来找我的麻烦，到时候我需要你们三个掩护我们母子安全逃离这里。"



“呵呵，不就是要拿我们做人质胁迫么。”布林拉普笑道，“这个没问题，不过你能不能别把我们捆得这么紧啊……”

“不能，你们现在对我这么有用，不捆紧点，你们跑了我们母子可就完了。”

百无聊赖中，我忽然发现，这个九尾的影子有问题，因为从影子上看，那是一个双足站立的精灵，而我们眼睛看到的，却是一个四足着地的九尾！我壮壮胆，道：“你，根本不是九尾！而是杀死这个小六尾母亲的凶手！是杀死神使的真凶！”

“哟呵，竟然知道我杀死神使的事，看来那三个神君果然是奉了大神的命来缉拿我的了，那么我更需要你的掩护了！”九尾轻描淡写地说着，“你怎么知道我不是九尾？”

“你的影子啊！现形吧，你到底是什么？”

“为什么要现形啊，现形了我的孩子就不认我了——还好，我孩子没你这么聪明，一直没有从影子上看出我这惟一的破绽。”

“你的孩子？你又不是九尾，他怎么能是你的孩子？”

“是我的孩子，就是我的孩子，怎么了？有什么错么？”假九尾一边说着一边来到我的近前，前爪猛地伸出锋利的指甲，“你最好老实点！”

“你如果敢动我，我就大喊你是冒牌的九尾！”我鼓起勇气反过来威胁她，“到时候你可就当不成他的妈妈了！”

“你……好，这样，我向你们三个保证，等会三神君来了我只是象征性地用你们威吓下，不会真正伤害到你们；但也希望三位替我保守秘密，别让我的孩子知道我不是他真正的母亲。”

“成交！”我嘿嘿地笑了起来，“不过我还有个要求，我要你告诉我，这事情的来龙去脉，你为什么要杀死这个孩子的母亲，又为什么这么心甘情愿地给他当母亲？这样我才可以向你保证我不会泄密！”

“你还真是个抓住把柄不放的讨厌鬼啊。”假九尾狠狠地瞪了我一眼，又亮出了她的钩爪。

“我说斯潘达你省省吧……”布林拉普害怕了，“都什么节骨眼了你还要听故事？”

“当然要听！既然我可以活着离开这片森林，我给我的酒吧多收集点讲故事的素材，不是挺好么？”

“你还真敬业……”布林拉普无奈地摇摇头，无语了。

假九尾此时已经把爪尖搭在了我的心口上：“但你要逼我的话，我可就没法保证你能活着离开了。”

“吓唬我？哈哈！”我努力掩饰自己的害怕道，“你可以去打听打听，我斯潘达可是在巨大火山和露琪亚城的战乱中活着走过来的，九死一生的时候多了去了，拿这个吓唬我？来啊，你的钩爪敢弄破我一点皮，下一秒你的孩子就会知道你的真相！”

“混蛋，算你狠！”假九尾咬牙切齿地收回了钩爪，抚摸着熟睡的小六尾，给我们讲起了她的故事。

21 幻影刺客

她是来自遥远的伊宿大陆的妖狐精灵佐罗亚克，名叫蕾切尔，在她还是佐罗亚的时候便被精灵猎人抓去，卖给了势力遍布关东和城都、在全世界其他大陆也有秘密间谍组织活动的人类最大黑帮组织火箭队，火箭队有着征服世界的野心，所以他们在研究常规武器和尖端武器的同时，也一直致力于将精灵训练成战斗兵器的研究。而蕾切尔便被指派给了一个叫加西亚的火箭队精英来训练。加西亚是火箭队下



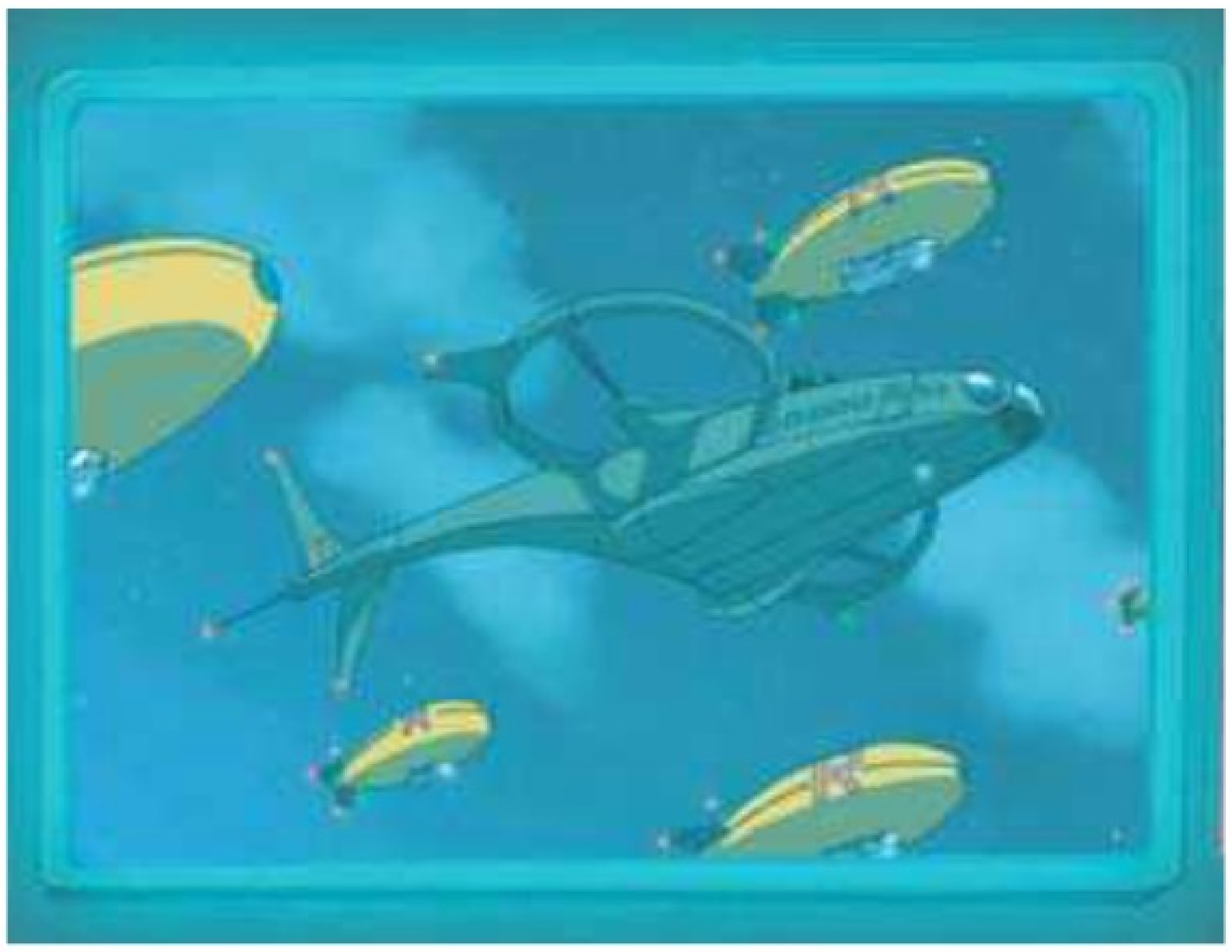
属精英组织奥米伽行动队的队长，其属下瓦里希博士根据蕾切尔的特性和能力，为其能力进行了突破限界的提升，开发出了一套近乎完美的幻影暗杀术，并着手从加西亚身上进行试验。试验相当成功，而在日复一日的训练中，加西亚也由佐罗亚进化成了佐罗亚克，将幻影暗杀术发挥得更加尽善尽美，而为了组织成规模的幻影暗杀精灵，瓦里希博士开始着手对佐罗亚、佐罗亚克进行配种。

在紧张的训练中，蕾切尔和另一个说不出来奇怪感觉的雄性佐罗亚克有了鱼水之欢，没过多久，她怀上了宝宝，但从她怀上宝宝之后甚至宝宝出生时，那个奇怪的佐罗亚克也再没有出现过。蕾切尔放弃了寻找那只雄性佐罗亚克的打算，决定自己来抚养刚刚出生的小黑狐佐罗亚，但火箭队把他们母子残忍地分开，继续对她和她年幼的儿子进行超越负荷限载的幻影暗杀训练。在一次高空潜入的暗杀训练中，她的孩子没能把握好平衡，重重地摔在了训练基地的水泥地上，死了。而火箭队在把小佐罗亚的尸体抱走后，没有对丧子之痛的蕾切尔进行任何的安慰，继续训练的同时，也着手接下来的佐罗亚克配种繁育后代的事宜。

就在这时，奥米伽行动队收到了总部的情报：在世界上多处地方发现了晴天特性的九尾，据传这些九尾是白阳女神莱希拉姆派往凡间的神使，这种晴天特性的九尾一旦抓捕成功，不仅能将精灵兵器的战术进一步开发出来，更可能引诱莱希拉姆现身从而进行捕捉。火箭队需要赶在其他黑帮组织动手前立即实施抓捕，作为精英组织的奥米伽行动队责无旁贷，加西亚放下了对蕾切尔的训练和配种事宜，带上她去各个地点的晴天特性的九尾进行捕捉。

然而那些九尾们的战斗力和顽强超乎了火箭队的想象，一架架战斗直升机被晴天加成下的火焰给烧坠毁，一批批的火箭队员战死，万般无奈之下，火箭队的老大坂木索性下达了“抓不到活的就杀死”的命令，因为他不想让这些精灵落入到别的黑帮组织手中来跟他叫板。于是，战斗直升机投下了炸弹和燃烧弹，这些莱希拉姆神使的九尾们虽然具有晴天特性但并不具备普通九尾的引火特性，在火焰的吞噬下和炸弹的爆击中也纷纷死亡，幸存的几个

也收起了尾巴上的光芒，低调地混迹于普通的九尾之中不敢再露头，等待莱希拉姆把自己召唤回神界……



而捕捉最后一个还没有隐藏的晴天九尾的任务，便交由奥米伽行动队来执行。据火箭队的间谍们说，这个奇怪的地方没有一个人类，但却有大量精灵繁衍，而且有着和人类一样的建筑和工事，前几次奔赴到那里执行任务的战车和飞机，都无一例外地遭受了袭击而神秘失踪，考虑到对晴天九尾围捕中伤亡太过巨大，坂木索性让奥米伽行动队偷偷潜入到晴天九尾的地点，把晴天九尾捕捉或杀掉。这次由加西亚带着行动队的精英们一同前往，这次他们乘坐大型飞机准备跳伞进入，以避免在低空遭受攻击。然而就在即将到达目标地点时，云层中出现了一队化石翼龙，化石翼龙们就在飞机前使用岩崩，高空飞行的飞机立刻被砸碎了挡风玻璃，接着驾驶员受重伤，飞机摇摇晃晃几圈后头朝下坠毁了——化石翼龙们一声呼啸，躲藏在附近的精灵匪徒们欢呼雀跃着向着飞机坠毁的地点跑去，在飞机遗骸中扒开火箭队员和精灵的尸体寻找食物和财宝。

而队长加西亚，虽说高空飞行理论上万无一失，但机警的加西亚还是做好了受袭击的准备，他坐在机舱门边，一直背着降落伞，当飞机受到化石翼龙的袭击后，便立刻打开舱门跳了出去，平安地降落到地面。但他的队友就没这么好运了，他们的降落伞刚刚打开，就被众多飞行精灵切断绳子，纷纷惨叫着跌到地面摔死。而惟一幸存的加西亚，在和火箭队总部联系上后，获得了继续执行捕捉或杀死晴天九尾的指示后，从精灵球中放出了他的精灵——佐罗亚克蕾切尔。

他们按照导航仪所指，避过了一次又一次精灵匪徒的袭击，终于来到了晴天九尾的所在地——一个郁郁葱葱的森林。在门口，他看到森林中有着排列整齐的木屋，包括六尾、九尾在内的各种精灵生活在其中。如果强行突破，那么他和蕾切尔都不是对手。坐在森林外抽烟时，看着袅袅香烟飘向森林，加西亚有了主意，用一根枯木蘸满松油做成火把，把森林外围的枯叶都笼到森林旁边，到晚上，他点燃了这些枯叶……火乘着风势烧向森林，深秋的森林满地枯枝枯叶使得火势瞬间便吞噬了整个森林，在精灵们的惨叫奔跑中，加西亚穿着防火服拿起砍刀冲进了森林，见到精灵便砍，寻找尾巴发光的晴天九尾。终于，他在一片河边的空地上看到了，那个传说中尾巴发着太阳般光芒的九尾，这个九尾紧紧地护着一个小小的、尾巴同样发光的幼小的六尾。九尾看纵火者自己送上门来，一束太阳光线袭来，未及躲闪的加西亚大叫一声被打中，全身烧灼的疼痛中，他摸出了精灵球：“蕾切尔，去捉住



那只九尾……”话音未落，一发大字火正中他的胸膛，接着在他身上炸开，五脏六腑俱皆着火，蓝色的火光顺着他的口中、耳中冒了出来，加西亚用最后的力气给蕾切尔下达命令：“杀……杀死九尾，都杀死……一个不留……”接下来便没了气，很快便化为了灰烬。

而这个时候，九尾惊异地发现，那个人类训练师精灵球中跳出的精灵已经不见了！正在迟疑，她忽然发现怀中多了一个六尾，都在熟睡着。她情知不妙但已经晚了，右手边的小六尾以迅雷不及掩耳的速度，伸出锋利的钩爪，刺进了她的胸膛。正在这时，大火中慌乱奔跑的精灵们也发现了河边空地可以避火，都挤着踩着朝这里跑来。情急之下，蕾切尔变身成九尾，将真九尾的尸体一脚踢进河中，然后学着九尾的样子抱着瑟瑟发抖的小六尾，看着迎面而来的精灵们。

“神使大人，着火了，着火了！”跑过来的精灵们来到蕾切尔变成的九尾面前哭着叫着，反应极快的蕾切尔回头看看身后，“这里有座桥，你们赶快过桥去河那边吧，火不会烧过河的。”

“啊！真的有座桥！以前都没注意呢……”精灵们纷纷涌到桥边，刚踏上去却发现踏空了——所谓的桥不过是蕾切尔幻象！最前面的噗通一声跌进河里，而后面的却发现九尾已经准备朝他们发射大字火了，他们慌乱地挤成一团，虽然躲过了大字火但又有好几个被挤进河里。九尾扑了过来，伸出前爪的钩爪在茫然不知所措的精灵中进行屠杀，很多精灵至死都没明白——他们的森林之主、神使九尾女王，为什么会对他们痛下杀手……

片刻，大火之中和河边都重归于寂静，所有的精灵要么被刺死要么被烧死，蕾切尔幻化成的假九尾回到六尾身边，举起钩爪正准备杀掉小六尾时，小六尾竟然蹭着她拄地的前肢：“妈妈，我害怕……”

一股暖流顺着蕾切尔的前肢传到她的心里、又传遍她的全身，这个感觉好熟悉——自己的孩子刚出生时，面对一众围着看的人类，那个还没来得及起名的小佐罗亚也蹭着自己的腿说着“妈妈我害怕……”蕾切尔叹了口气，收回了钩爪，抚摸着小六尾的头，温柔地说道：“别怕，孩子，有妈妈在，坏人都被赶走了。”

森林依旧是火光冲天，被杀死的精灵们的血染红了河水在火光的照映下更加血腥，夹杂着烧焦的树木和尸体的浓烟中，小六尾倚在蕾切尔变身的假九尾的怀里，放心地睡着了。蕾切尔俯下身，舔着小六尾光滑的皮毛，真的和自己的孩子好像……想到自己已再无法回到火箭队，蕾切尔索性决定，和这只小六尾一起在这里生活下来。





大火之后，森林里的树木被烧得所剩无几，只有为数不多的又慢慢生长出来，昔日的木屋、精灵邻居们更是无影无踪。终于有一天，懂事了些的小六尾问蕾切尔：“妈妈，我记得以前这里是森林，还有很多邻居，为什么都不见了？”“傻孩子，不是一直都存在呢吗？走，妈妈带你出去看看。”

火箭队的强化试验和身经百战的战斗，让蕾切尔拥有了同类无法比拟的幻象能力，就在她出门的一瞬间，树木稀疏的树林便被幻化成了古木参天的大森林，而昔日被烧死、被杀死的精灵们以及那些被烧毁的木屋，也都被她幻化出来。

“哎呀，果然真的有呢，我之前看错了啊……”小六尾大吃一惊。

“傻孩子，你睡觉睡得太多了，梦和现实都分不清啦。”蕾切尔慈爱地抚摸着小六尾，她已经真真切切地把小六尾当成了自己的孩子。

“真热闹啊，妈妈，我要和小木屋那边的精灵们去玩。”

“去了你也不认识他们，时间不早了，睡觉吧。”

“唔……妈妈刚才还嫌我睡得多呢……”小六尾虽然不情愿，但很快便在蕾切尔怀中睡着了。

就这样，日复一日，年复一年，小六尾都只是远远地看着幻象，然后睡着，起初他还很好奇，但后来也就不打算接近那些虚幻的邻居了，对于他来说，睡觉才是最舒服的。而在幻化出森林之后，蕾切尔有了意外的发现，就是有些赶路的精灵会冒冒失失地闯进来，而他们携带的食物和财物，对于这片大火后一直空旷贫瘠的树林无疑是非常重要的，于是每当有外来精灵进入这幻化的森林，蕾切尔都急急地把小六尾哄睡，然后利用她强大的幻影特性，或骗或抢地把财物和食品弄来，为此也没少杀害过路精灵，而这些，小六尾一无所知。那之后，为了躲避探险队和救助队的搜捕，她也把自己和小六尾的房子建在了更加隐蔽的树丛中。

22 妖狐末路

“你这个婆娘还真狠！这么一个森林的精灵都被你杀了，还抢劫杀害过路的……”福特玛尔忍不住骂了起来，而假九尾蕾切尔的钩爪也抵到了他的喉咙上：“你给我闭嘴，否则别怪我反悔杀了你……”

话音未落，一束巨大的火焰放射把木屋的房盖给烧没了，接着一声巨响，靠着门的木屋的一面墙被撞倒，雷皇、炎帝、水君和汉切卡出现了！蕾切尔割断吊着我的绳子，一手勒住我的脖子，一手伸出钩爪搭在我的脖子上，小声对我说：“别忘了我们的交易。”说罢对三神君和汉切卡大喊道：“你们别过来！不要因为你们的贸然行动让这个圈圈熊丧命！”这个时候小六尾也已经醒了过来，蕾切尔让他赶紧跑开。

汉切卡大笑起来：“那个圈圈熊和我们没有任何交情，要杀你尽管杀好了！我们的任务是来收拾你，牺牲几个没什么奇怪的，要动手尽快，别弄成我们误伤同伴！”

“汉切卡……”我心里大骂，但也知道汉切卡这只是他面对要挟人质的一个办法。而此时，蕾切尔的钩爪，已经把我脖子上的皮给割开，血流了出来，她小声对我说：“对不起，但我不会杀了你，记得帮我保密……”

话还没说完，一个巨大的身影疾风闪电般撞开了她，是水君，他刚才使用的正是凤凰大神给解禁的秘技——神速！“玩速度你还差点！”这下蕾切尔被打回了原型，一个黑色的、头发浓密的直立行走狐狸精灵——佐罗亚克！这是我第一次见到这种精灵，正在惊奇，雷皇的闪电和炎帝的大字火一起攻向蕾切尔，蕾切尔一个翻滚躲过了双重攻击，抱起被眼前一幕诧异得不之所措的小六尾一把抛出去：“快跑！远远地跑！”

“妈妈……你不要我了吗？”摔到地上的瞬间，小六尾清醒了过来。

“我不是你的妈妈……”话没说完，炎帝已经全身升腾起火焰，如同一辆巨型战车般风驰电掣地冲向蕾切尔，蕾切尔和小六尾说话分了神，又挨了重重一击，这一击也是凤凰给炎帝解禁的秘技——火焰驱动。



蕾切尔虽然被重创，但落地后还是恢复了战斗的身姿，躲过了雷皇的闪电和水君的高压水炮后，对小六尾道：“妈妈没事，你快走！”

小六尾茫然地看着妈妈变成的黑色妖狐，转头快速向草丛中钻去。而没有了挂念的蕾切尔，不仅尽力回避着三神君的攻击，更幻化出了新的三神君的幻影，与雷皇、炎帝、水君重新周旋起来。看到三神君被自己的幻影迷惑住，蕾切尔松了一口气，回身就要逃走，这时御乌鸦汉切卡猛地从高空俯冲下来，蕾切尔一个侧闪躲

开，接着幻化出了另一个御乌鸦来干扰汉切卡。

“真是个狡猾的狐狸！”汉切卡飞起来迎着幻影御乌鸦，穿过幻影，再次向蕾切尔使出高空冲撞，蕾切尔则再次躲闪到一边；而此时三神君也都赶到近前，他们这次达成了共识：无视幻影，直接对付蕾切尔。在四个精灵的夹击中，无法再用幻影迷惑对手的蕾切尔只能靠速度左躲右闪，同时幻化出一个又一个佐罗亚克的幻象，来重新让对手们困惑。

这一招果然见了效，汉切卡、雷皇、炎帝、水君不停地攻向一个又一个的佐罗亚克，却都发现是幻象，好不容易锁定了真正的蕾切尔，却又被更多的佐罗亚克的幻象给迷惑了……眼看着，蕾切尔就要逃进山下的密林中，一旦让她逃进去，在黑夜的密林中，再抓这个一身黑的狐狸可就没希望了。



汉切卡放弃了对幻影的攻击以及对蕾切尔的追击，拍打翅膀飞上高空，开始寻找起什么……猛地，他伸平双翅，身上泛出白色的光芒，以雷霆万钧之势向着一处草丛俯冲下来，这是飞行系的大招——勇鸟！而他攻击的目标，竟然是躲在其中的小六尾！

躲在草丛的小六尾不停地整理着思绪，想着明明圣洁纯白的妈妈为什么会变成一身黑色站立的模样，就在这时，汉切卡的勇鸟突击攻过来了，以这个小六尾的速度是完全没有可能躲过的。三神君也发现了汉切卡的异常举动，炎帝大吼“不要伤及无辜”……但一切似乎都晚了，千钧一发之际，一个黑色的身影横在了小六尾面前，已经趁着刚才的空隙逃进密林的蕾切尔，发现小六尾身处险境后，舍身冲出来保护六尾，她交叉着双臂，低下头，打算硬生生地挡下汉切卡的勇鸟，但汉切卡的攻势太猛，她也受伤太多，被汉切卡撞开了双臂，尖锐的鸟嘴直刺心口，瘫倒在地。

被刺中心口的蕾切尔躺在地上，心口在汩汩地往出淌血，口中也大口的血流出来，她抽搐着，用最后的力气侧过头，看着吓得缩成一团但平安无事的小六尾，不动了。

三神君来到蕾切尔的尸体近前，用前爪拨拉拨拉：“死了？”

雷皇道：“这还能活么……算了，虽然没抓到活的，但灵魂也会落到冥界。自然会有基拉帝纳大神来处置她。不过我们三神君一起出动，为的竟然只是围剿这么一个普通的精灵？”

“大哥还真以为她普通么，她可是被人类科技改造过的，正常的幻影特性哪造得出这么大的森林和这么多的幻影。”水君说完看看正在擦抹嘴上血迹的御乌鸦汉切卡，“我说，你就不怕落下滥杀无辜的罪名么？如果她真的不来给小六尾挡着……”

“那就该着我堕黄泉万劫不复呗。哈哈哈。我正因为有百分之百的把握，才敢对这小家伙出手。”汉切卡大笑着飞到小六尾的近前抚摸着这个可怜的小家伙，“好了，没事了！唉，他们那些高高在上的神，是不会理解我们这些凡夫俗子的感情的。”说罢飞回到倒塌了一半的小木屋中，用翅膀三下五除二切开了绑在我、布林拉普和福特玛尔身上的绳子，飞回到了蕾切尔的尸体前。

“三位神君接下来有什么打算？”汉切卡问三神君。

雷皇道：“先把这黑狐狸的尸体带回神界跟我们凤凰主上交差，然后继续寻找隐藏在凡间幸存的九尾神使。对了，这是神界发给你的荣誉勋章。”说着，雷皇取出了一大勋章给汉切卡戴上，勋章的正中是凤凰的浮雕图案，周围则围绕着雷皇、炎帝和水君三个。汉切卡由衷感慨地抚摸了胸前的勋章，刹那间勋章竟然发出了太阳般的七彩光环，非常美丽，再次抚摸，光亮就没了。

“这……”汉切卡一时没弄明白，炎帝告诉他，这是凤凰专门为这次协助三神君有功的凡间精灵准备的太阳神勋章，抚摸之后便会令其发光或熄灭，这种荣耀，是凡世任何一个精灵都很难得到的。而对于小六尾，水君说：“虽然这个小家伙很可怜，但他毕竟有一半的凡尘精灵血统，会生老病死，不适合在神界，所以还是委托各位把他收留了吧。”

22 孤儿

“那么，就此别过了！”雷皇对汉切卡颔首鞠了一躬，然后对炎帝和水君道，“我们走吧！”炎帝把蕾切尔的尸体擎起来放到自己的背上，和雷皇、水君高高跃起，不见了。

“再见了！”汉切卡回身飞到还在瑟瑟发抖的小六尾面前去抚摸他，“小朋友，杀死你妈妈的凶手已经被我干掉了，以后就跟我走吧，叔叔来照顾你……”

小六尾躲避瘟神般避开了汉切卡的翅膀，满怀恐惧一语不发地看着汉切卡。

“这个傻孩子！”汉切卡有点生气，“我杀死的不是你妈妈，你的妈妈应该是九尾！你看看被我杀死的，是九尾吗……”

这个时候我和金顶企鹅主仆也赶到了，我们一起为汉切卡作证：“他说得没错，这个黑狐狸亲口告诉我们，是她杀死了神使九尾和森林里所有的精灵！”说罢我指了指身后一片稀疏的树木：“孩子，以前你看到的森林、精灵，那些都是这些黑狐狸为了迷惑你幻化出来的！好好想想，你记忆中到底有没有一场大火、一场杀戮？”

小六尾呜咽片刻，似乎终于想了起来，点了点头。这个可怜的小六尾，从小就生活在幻象中，当所有的幻象被打破，即便是弑母之仇得报，也仍然难以抑制心中的空荡与失落。仰起头，对着天上银盘般的明月，发出长长的悲鸣……

本篇完



光盘导视

一、宠物小精灵BW（第二季）

110.决战伊修联盟！皮卡丘对抗路卡利欧！



113.新道馆训练家·切莲



111.兰木研究所！新的旅程！



112.朋友……他的名字是N！



二、宠物小精灵AG

1.新的大地！新的冒险！



菜单曲目：V轮盘（口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net



《口袋玩家》63辑读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email_________________________________QQ_________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编______________________ 联系电话_____________________

爱好____

自画像

☐**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐正统系列 ☐口袋迷宫 ☐口袋大突击队 ☐口袋大乱斗 ☐口袋信长 ☐PC对战软件 其他________

本辑你最喜欢的内容：____

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：____

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗？

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？______________________

你购买《口袋玩家》是

☐每辑必买 ☐有选择地购买 ☐刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

☐当天 ☐一周左右 ☐一个月左右 ☐更长时间 ☐其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你或你的朋友有停买过《口袋玩家》吗？停止购买的原因是什么？

____

你对《口袋玩家VOL.63》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

你的《口袋玩家VOL.63》DVD读碟正常吗？

□正常 □有点卡 □读不出来

本辑的DVD动画有什么问题？

□没问题 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来 □其他________

本辑年度总结专题《2012口袋要闻回顾》你觉得怎样？说说你的看法？

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》63辑大抽奖

只要在2013年4月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在65辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元